STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

AIR MISSIONS HIND

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

TOTAL WAR THREE KINGDOMS

A SHOGUN, A ROME ÉS A WARHAMMER UTÁN ISMÉT ÚJ KORSZAK NYÍLIK A LEGNAGYOBB STRATÉGÁK TÖRTÉNELMÉBEN.

eset INTERNET SECURITY

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

BARCRAFT
ESPORT & GEEK BAR

IGYÁL EGYET A GURU EGÉSZSÉGÉRE!

BarCraft-kuponnal várunk benneteket az újság utolsó oldalán!

RESIDENT EVIL 2

Minden idők legjobb túlélőhorrorja szó szerint friss vért kapott.

MORTAL KOMBAT 11

Még több gore, még komolyabb látvány, még jobb karakterek.

GEFORCE RTX 2060

Megérkezett az Nvidia legújabb, ray tracinges üdvöskéje.

PC GURU 2019. 02.

9 771217 638003 19002

1995 Ft - 6,99 EUR

A TITANIC ÉS AZ AVATAR PRODUCEREITŐL
ALITA
A HARC ANGYALA
EGY ANGYAL ELBUKIK.
EGY HARCOS MEGSZÜLETIK.
FEBRUÁR 14-TŐL A MOZIKBAN
Tizenkét éven aluliak számára nem ajánlott
12
EXPERIENCE IT IN IMAX
#Alita
#AHarcangyala
DOLBY ATMOS
20TH CENTURY FOX
PROPERTY OF FOX. PROMOTIONAL USE ONLY. SALE, DUPLICATION OR OTHER TRANSFER OF THIS MATERIAL IS STRICTLY PROHIBITED.
FILMKOCKAK
FILM.KOCKAK
FORUM HUNGARY

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Szerkesztő
Szűcs Annamária (Dreamer) • dreamer@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szűcs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Szöllösi Kristóf (SteelSaint)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

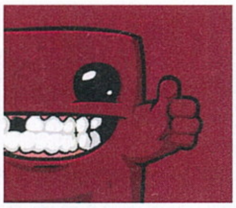
A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok víruselenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2019/02-es számához PC-s, steames Air Missions: HIND játékot csomagoltunk. A részletek a 6. oldalon olvashatók.

A szerkesztők játékra és munkára egyaránt az **AOC AG322QCX** és **Q3279VWF** típusú monitorjait használják.

ISSN 1217-6389



2019. FEBRUÁR

ÉVINDÍTÁS SIKERES, TÚLÉLŐPROGRAM AKTIVÁLVA

Bár a december és a január nem volt túl erős, 2018 végéről is tartalékoltunk pár nagyobb címet, illetve az esztendő első havából is igyekeztünk a legfontosabb játékokat sorra venni. Így lehetséges, hogy a sok-sok éve készülő DayZ is tesztet kapott, és bár már a legtöbben úgy voltunk vele, hogy ez az a játék, ami talán soha nem készül el, a fejlesztők végül csak ránk cáfoltak. Mielőtt azonban komolyabban is rátérnék a végleges megjelenésekre, kicsit még időzzünk el a fejlesztés alatt álló címeknél. Nem véletlen egyébként, hogy a DayZ-vel kezdtem, elvégre ez a túlélőporgram sem éppen kész termék, talán már soha nem is lesz az. Nem úgy, mint a Total War, aminél a Three Kingdoms alcímű epizódnak sokkal több esélye van arra, hogy alkotói valaha is befejezzék – sőt, erre már nem is kell olyan sokat várni, elvégre a bodak által Londonban kipróbált verzió egészen problémamentes volt, ami a márciusi start tükrében több mint érthető. Ezzel kapcsolatban még egy exkluzív interjúnk is van, de az előzetesekkel és Early Access próbaverziókkal most a szokásosnál is jobban feltöltöttük a tartalmat. Szóba kerül az eredeti Assassin's Creed és a PoP: Sands of Time alkotójának új játéka, az Ancestors, értekezünk a Fallout- és BioShock-keverék The Outer Worldsről, a Mortal Kombat 11-ről, a hasonlóan brutális és nagyon ígéretes Atomic Heartról, valamint a nem annyira komoly, de annál szórakoztatóbb Crash Team Racing-újráról. A korai hozzáférésű programok közül ezúttal a harciasabb kalandok kerültek reflektorfénybe, így a The Warhorn és a Valnir Rok megszokott húrokat penget, némi finomhangolással, a War of Rights és az Escape from Tarkov pedig a katonai alapokat helyezi szimulációs, realisztikus köntösbe. Meglepően nagy sikerrel.

De a lényeg, mint mindig, most is a teszteknél van. Szinte az utolsó pillanatokban esett be a modernizált, szinte tökéletesített Resident Evil 2, illetve a Warhammer univerzumát stratégiai megközelítésbe helyező Battlefleet Gothic: Armada 2, így igyekeztünk rövid időn belül minden aspektusból megvizsgálni ezeket a remek címeket. Volt egyébként egyéb Warhammer is – micsoda meglepetés –, de a szórás most igen változatosra sikeredett, elvégre a Quest 2 az űr helyett a fantasy vonalat erősíti, még csak nem is elhanyagolható módon, miközben a Gladius DLC-je a génorzókat veti be, hogy a kaptártudat mentén változtassunk biomasszává mindenkit, aki ellen mer szegülni. Stratégáknak még a Medieval Kingdom Wars és a Jon Shafer's At the Gates kedvezhet (ez egy taktikus hónap, van ilyen), aki pedig a különlegességekre vágyik, az a Gris és az Ashen képében szórakozhat igazán jól. Az Ace Combat visszatérése szinte az egekbe emeli a repülőgépek megszállottjait, a Tales of Vesperia felújított verziója a JRPG-rajongók szívét dobogtatja meg, de a Genesis Alpha One és a The Grand Tour Game is megér egy misét.

Természetesen a megszokott rovatok is jelen vannak, a Radar alatt a legérdekesebb független alkotásokat mutatja be, a mobiljátékos összeállítás az utazásokhoz szolgáltat némi elfoglaltságot, s a hazai játékfejlesztőkkel folytatott exkluzív interjúsorozatot is folytatjuk – következő hónaptól pedig új rovattal is számolhattok, de ez még maradjon meglepetés. Hardverek terén szintén nincs miért szégyenkezni, elvégre az LG remek monitorjai, a Huawei MacBook-gyilkosa, a SteelSeries egere és az Nvidia új kártyája igen változatossá teszi az ezzel a témával foglalkozó oldalainkat.

Az újraindítás tehát minden téren sikeres, sőt a következő számmal lendülünk majd csak igazán bele (a megjelenési dömpingnek hála vaskos tartalomra számítsatok), addig viszont érdemes nekiesni teljes játékunknak, ami egy igazi jutalomfalat a helikopterek kedvelőinek, sőt a szimulátorok és arcade jellegű lövöldék rajongói is megtalálhatják vele a számításaikat. Ezt a minőséget igyekszünk tartani egész évben, jó pár kellemes címre leszerződtünk, avagy érdemes a továbbiakban is előfizetni (akciónk és nyereményjátékunk a 32. oldalon olvasható), mert 2019-ben is okozunk még némi meglepetést. Tartsatok velünk a következő hónapokban is!
Plusz, ahogyan mindig,

A GURU LEGYEN VELETEK!
Böjti

MIKOR MÁR MAJDNEM LETETTÜNK RÓLA, HOGY A CAPCOM BÁRMIT IS KEZD A RESIDENT EVIL-SZÉRIÁVAL, A KIADÓ ELŐSZÖR EGY NAGYON JÓ FOLYTATÁSSAL LEPTE MEG A RAJONGÓKAT (RESI7), MAJD EGY OLYAN REMAKE-KEL, AMI TÉNYLEG AZ ALAPOKTÓL LETT ÚJRAÍRVA, EGYBEN PEDIG IGAZÁN MINŐSÉGI DARAB. MELYIK AZ A SOROZAT, AMINEK HASONLÓ ÚJRAÉLEDÉST KÍVÁNSZ, VAGY MELYIK AZ A RÉGI KEDVENC, AMIBŐL EGY ILYEN REMAKE-ET SZERETNÉL VISZONTLÁTNI?

Böjti
Bár már volt új epizód (sőt az első LoS jól is sikerült), a Castlevania nálam mindig szívesen látott vendég, emellett a Chakan, Demon's Crest, The 7th Saga, King's Field négyesnek is örülnék. Leginkább azonban a Paradroid felújítására vágyom, ami egy rendkívül összetett és hangulatos darab.

Dreamer
Amire igazán vágytam, azt már tavaly megkaptam a Spyro Reignited Trilogy képében. Viszont van egy cím, aminek a felújításáért évek óta könyörgök a Square Enixnek. Hol van a Final Fantasy Crisis Core modern verziója? Srácok, légyszi, legalább digitálisan adjátok ki!

Peti, a dizájner
Én egy Max Payne remake-et szeretnék viszontlátni, hogy ész nélkül lehessen „Bullet time"-ozni. Jó volna, ha be lehetne vonni az ismerősöket egy rendes csatába, hogy ne csak egyszemélyes háború legyen. A mozgást és a vérmennyiséget is javíthatnák.

SteelSaint
Én ilyen tekintetben szerencsés helyzetben vagyok, mert két általam nagyon szeretett sorozat, a Doom és az Assassin's Creed is méltó folytatást vagy remake-t kapott a közelmúltban. De ha mondani kell valamit, egy minőségi Need for Speed-folytatásra azért lenne igényem.

wilson
A kilencvenes évek második felében született klasszikus 3D-s játékok közül csak elenyésző az, ami jól öregedett. Az alapoktól kéne újraírni a Soul Reavert, a Star Wars: Jedi Knightokat, a FreeSpace-eket, vagy a Bloodot. De egy igazi Jagged Alliance 3 is kéne...

Bate
Tudom, nagyon unalmas vagyok, de imádnám, ha az első két Falloutból készülne egy HD-remake, ami nem annyiból áll, hogy már Full HD-ban is lehet játszani. Új textúrák, új animációk, a bugok kipucolása, esetleg pár extra küldetés. A világ minden pénzét kifizetném érte.

bodak
Bár ebben a pár sorban nem látszik, de nehéz volt dönteni: hosszas megfontolás után itt és most legszívesebben a Legacy of Kain- és Soul Reaver-játékokat látnám feltámadni. A legjobb lenne egy Crash Bandicoot-szintű újrakeverés, egybegyúrva a teljes sorozatot.

AliceWake
Én azért nem tettem le. A Resident Evil Zero HD Remastered már elég ígéretes volt, a RE2-t pedig jobban vártam, mint hogy adekvát jelzőt találjak rá, de nagyon. Részemről egyértelműen a Silent Hill-szériát kellene elővenni. Az eredeti irányítás manapság már elviselhetetlen.

mcmacko
Ohó, erről naphosszat lehetne ábrándozva hümmögni. Final Fantasy VII-VIII-IX, Dino Crisis, Chrono Trigger- és Cross-epizódok, Alone in the Dark-játékok, a korai Banjo-címek, Ecco, Earthworm Jim, Sam & Max Hit the Road és a Monkey Island 3... Tovább is van, mondjam még?

Dzséjt
Nagyon örülnék, ha a MachineGames a Wolfensteinhez hasonlóan rebootolná a Quake 2-t és a Quake 4-et. Imádtam a strogok elleni harcot, és szerintem lenne benne potenciál, ha komolyabban állnak hozzá, arról nem is beszélve, hogy az id Tech 6-tal bitang jól is nézne ki.

014

ELŐZETES

ATOMIC HEART

Kifejezetten ígéretes FPS, ami nem az agyatlan pusztításra épít, inkább a Prey gondolkodósabb játékmenetét helyezi előtérbe.

016

ELŐZETES

THE OUTER WORLDS

Az Obsidian új szerepjátéka érezhetően vesz a Fallout-sorozatból, ami egyébként nem baj, hiszen a stúdió epizódja a széria egyik legjobbja.

038

TESZT

WARHAMMER QUEST 2: THE END TIMES

Évek múltán térünk vissza a Questhez, amelyért új néven, de az eredeti alkotók felelnek. Ismét a taktikus játékmenet a legfőbb szempont.

056

TESZT

ACE COMBAT 7: UNKNOWN SKIES

A repülőgépek szerelmesei az utóbbi években nincsenek túlzottan ellátva, a PC-n kevésbé ismert széria azonban mindent megtesz.

Tartalom

ELŐZETES

008 Total War: Three Kingdoms
012 Mortal Kombat 11
014 Atomic Heart
016 The Outer Worlds
018 Crash Team Racing Nitro-Fueled
020 Ancestors: The Humankind Odyssey

EARLY ACCESS

022 The Warhorn
024 War of Rights
026 Escape from Tarkov
030 Valnir Rok

TESZT

034 Resident Evil 2
038 Warhammer Quest 2: The End Times
040 Gris
041 Medieval Kingdom Wars
042 Ashen
044 Battlefleet Gothic: Armada 2
046 DayZ
050 Tales of Vesperia Definitive Edition
052 Jon Shafer's At the Gates
054 Warhammer 40,000: Gladius - Tyranids
056 Ace Combat 7: Skies Unknown
058 Genesis Alpha One
059 The Grand Tour Game
060 Marvel's Spider-Man DLC-k

HARDVER

072 Hírek és érdekességek: CES 2019
073 GeForce RTX 2060 teszt
074 Huawei MateBook X Pro teszt
076 SteelSeries Rival 650 teszt
078 LG 34UC99 és LG 27GK750F teszt

ROVATOK

062 Mobiljátékok
064 Hazai termés
068 Radar alatt
070 Mentőöv
080 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 041

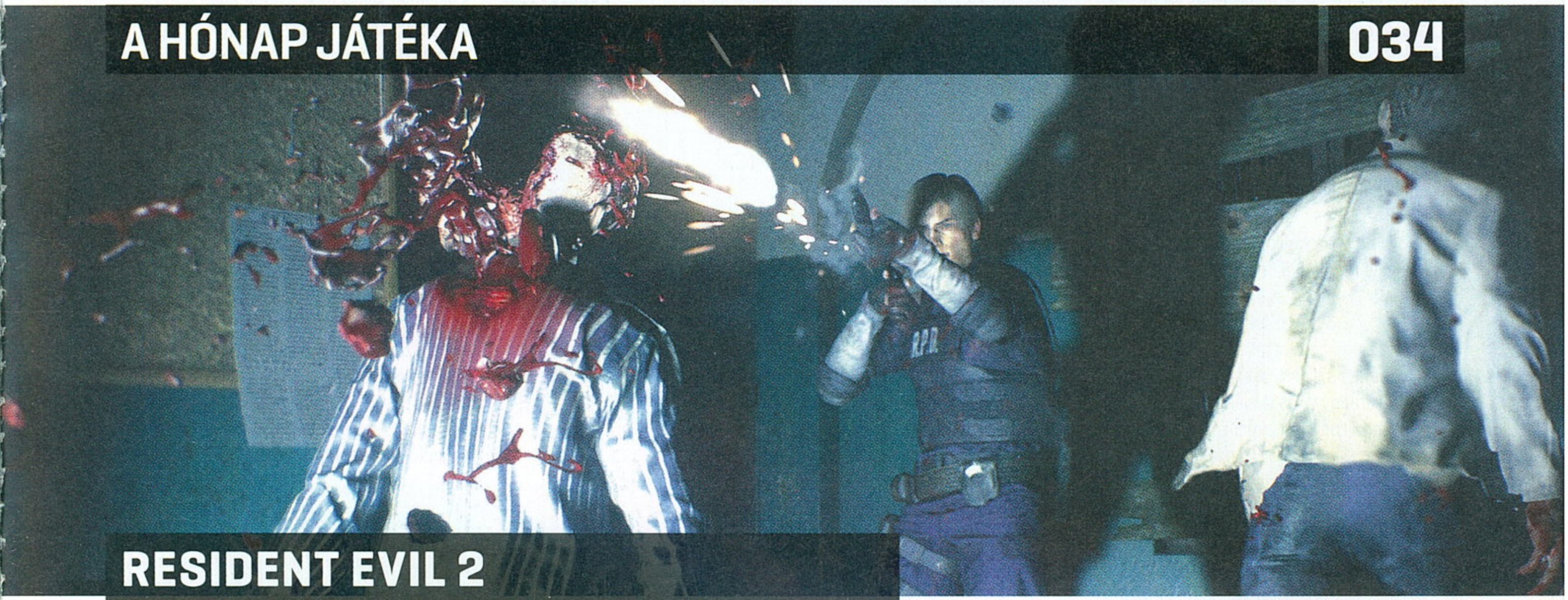
MEDIEVAL KINGDOM WARS

Időnként van, hogy mi is előítéletesek vagyunk, így volt ebben az esetben Tika is, aki a legújabb, kisebb költségvetésű stratégiából csak egy újabb klónt nézett volna ki. Részben igaza lett, azonban emellett is kellemesen csalódott, hiszen a játék jóval több ennél.

A HÓNAP ELŐZETESE 008

TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

A közismert regényfolyamot már több módon is feldolgozták, sőt még stratégiai játékok képében is, azonban annyira közismert széria még soha nem próbálkozott az adaptálásával, mint a TW-sorozat. Új lehetőségek, rengeteg hadvezér – erre számíthatunk.



A HÓNAP JÁTÉKA 034

RESIDENT EVIL 2

Remake-ek és remasterek ritkán érdemelnek ki akkora sikert, mint amit most a Capcom tudhat magának, de ez érthető is. A RE-sorozat önmagában is rendkívül népszerű, a második epizód legendás, a remake pedig semmit nem bíz a véletlenre.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról!

Mit tegyek, ha gond van a PC Guru Online regisztrációmmal?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet!

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ezután sem érkezik meg, használd a postai **06-1-767-8262**-es telefonszámot, vagy írj a **hirlapelofizetes@posta.hu** címre. Ha ezek után sem érkezik meg az újság, akkor írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

Reklamációkezelés munkanapokon, 9 és 17 óra között.

TELJES JÁTÉK:

00EHK6VPBJ4E8HWCR3DB

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

ESET KÓD: DN22H7M3

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Internet Security 11-es verzióját. A jelen számunkban található kód 2019. március 15-ig érvényes.

LÉGLOVAGOK

AIR MISSIONS ★★★ HIND ★★★

[ÍRTA MCMACKO] **A helikopterszimulátorok mindig egy érdekes részét képezték a repüléstechnikai, adott esetben hadászati szimulátorjátékoknak. Az Air Missions: HIND keményvonalas szimnek álcázza magát, de ez csak a felszín. A PC Guru teljes verziós játékában némi betanulás után bárki kopter-ásznak érezheti magát a virtuális fellegekben.**

Ha valaki játszott PC-n a kilencvenes években, az tudhatja, hogy a repülőszimulátorok félelmetesen nagy elismerésnek örvendtek. Bár akkortájt a játékosok (mai szemmel) kezdetleges 3D-s grafikát kaptak, a repülés öröme, a szimuláció valóságot jól közelítő komplexitása, és az elérhetetlen vasmadarak bensőséges megismerésének lehetősége sokakat a műfaj keblére csábított. Emlékszem, gyerekként ezekben a programokban szinte csak az instant akcióküldetéseket tudtam abszolválni (hiába, fiatalság, bolondság...), mégis lenyűgöztek a pixeldús pilótafülkéből indított missziók.

Ugyanígy voltam a helikopterjátékokkal. Mondok néhány címet: LHX, Gunship, Commanche, Apache és HIND! Az emlékek pedig csak úgy záporoznak – mindegyik vonatkozó programhoz fel tudok idézni valami érdekes sztorit, magazinélményt vagy pusztán egy szép emlékképet. A téma mostanában azonban kevésbé van terítéken. Néhány indie próbálkozáson felül a populárisabb játékok mezsgyéjén csak az Ace Combat: Assault Horizonból, meg valamelyik Battlefield-epizódból rémlik némi helis hentelés. Hiába, változnak az idők, ma már nyilván nem akkora flash egy katonai szimulációval előrukkolni...

Szerencsétlen HIND (hivatalos nevén: Ми-24) is utoljára 1996-ban volt főszereplő, akkor a Digital Integration alkotott egy masszív játékot a téma köré. Mai szemmel eléggé rút már szegényke, a goraud shaded poligonok (Imádom a kilencvenes éveket!) ma már kifejezetten rusnyák, de saját korában ez volt az egyik csúcs. Fokozta a játék értékét, hogy a készítők Apache Longbow címen készült korábbi címével multi-keresztkompatibilitást hoztak össze, ami vastagon megelőzte a korát.

Csak enyhe rotorzaj és néhány niche cím mellett jutunk el korunkig, amikor a 3Division gárdája próbálja meg felkeverni az állóvizet, a HIND pedig ismét főszerepet kap. A cél azonban nem egy brutális, minden fizikai hatásra odafigyelő virtuális modell megalkotása, hanem sokkal inkább egy átmenet az arcade és a szimuláció között, ahol kisebb-nagyobb feladatokra leszünk csábítva, természetesen a HIND botkormányát szorongatva.

ADATOK

KIADÓ
3Division

FEJLESZTŐ
3Division

MŰFAJ
helikopteres akció

INFO

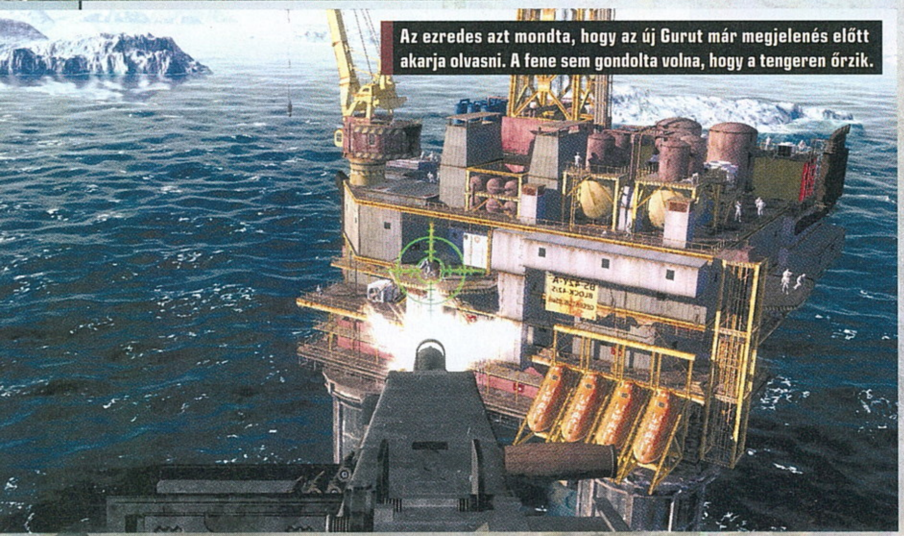
Az Air Missions: HIND 2016. március 21-én jelent meg PC-re, később konzolokon is elérhetővé vált. Steamen az alap változat 16,99 euróba, vagyis nagyjából 5400 forintba kerül.

GÉPIGÉNY

I2,5 GHz Dual Core processzor, 2 GB RAM, DX10.1 kompatibilis videokártya 1 GB VRAM-mal, 4 GB HDD.

GYORS AKCIÓ

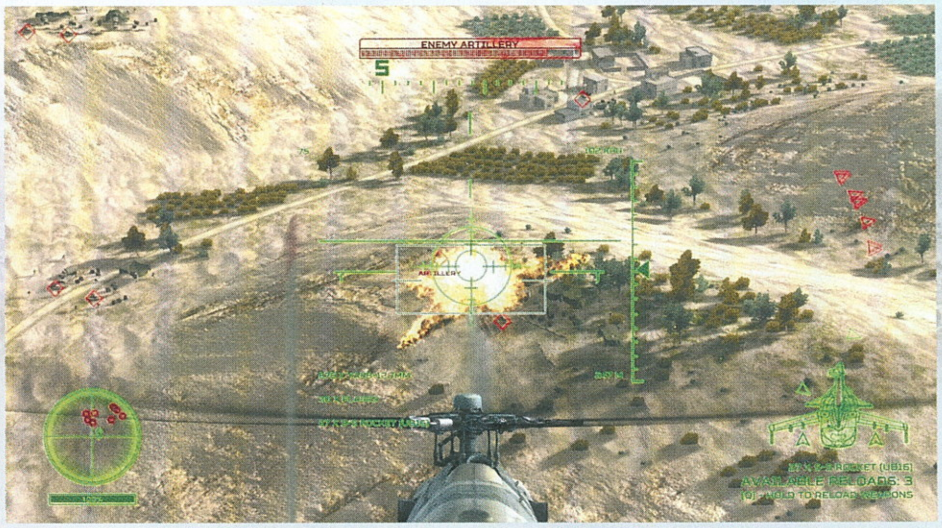
Ahogy a játék címe is mutatja, az Air Missions: HIND nem próbál nagy feneket kerítő sztorit szolgáltatni a játék mögé, inkább klasszikus akció-missziókkal, tipikus helikopteres katonai feladatokkal bízza meg a játékost. Elsőre kicsit furcsa volt az a hozzáállás, hogy a programhoz csatolt kampány sem feltétlenül egy átfogó történetet mesél el (pláne, hogy volt egy Ace Combatunk is ebben a hónapban), de ha ezt félretesszük, akkor helyén kezelhetjük a felállást. Az Air Missions küldetései négy helyszínen játszódnak, és a tipikus rombolós feladatoktól kezdve, a módszeres bázis-szalámizáson át a mentőakciókat is beleértve próbálják a játékosnak bemutatni, hogy milyen missziónál szokták bevetni a masinát. A kampány nem tartalmaz pár óránál több elfoglaltságot, de vannak extra,

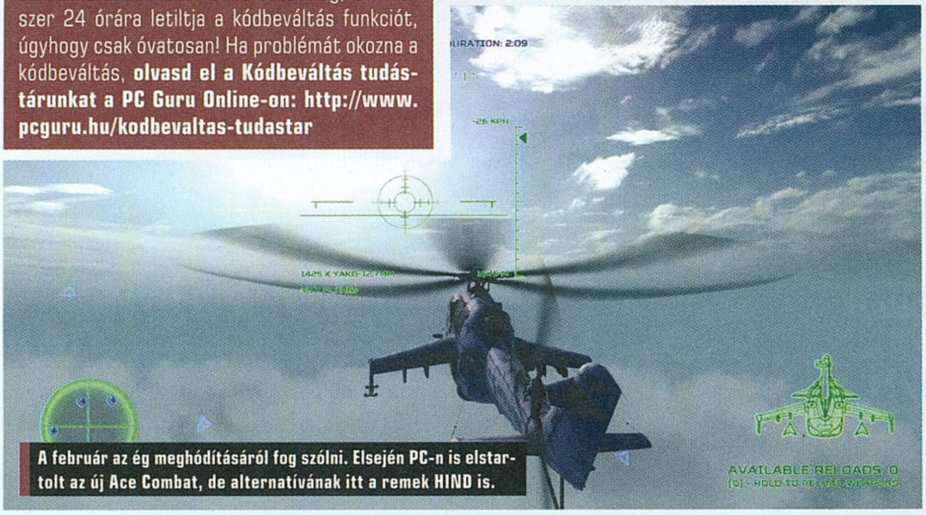


Az ezredes azt mondta, hogy az új Gurut már megjelenés előtt akarja olvasni. A fene sem gondolta volna, hogy a tengeren őrzik.

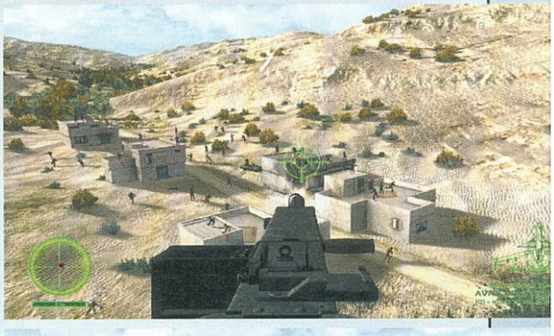
KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán.** Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**





A február az ég meghódításáról fog szólni. Elsején PC-n is elstartolt az új Ace Combat, de alternatívának itt a remek HIND is.



úgymond „instant action" küldetések is, ahol fokozott kihívással és trükkös akciókkal találkozhatunk. Ha ez sem lenne elég, a játékhoz egy küldetésszerkesztőt is mellékeltek, amely meglepően jól kezelhető (lehet, csak a 3D CAD-jártasság mondatja velem), és a program Steam Workshop oldalán is találhatunk mindenféle érdekes küldetést, melyeket nyilván a játék mögött álló közösség követett el.

Egy repülős játék esetében kulcskérdés a kezelés bonyolultsága. Ahogy említettem, a HIND inkább egyfajta keverék, de azért nem veszített a szimulátoros gyökerekből. Ezalatt azt kell érteni, hogy a kihívás részét képezi az is, hogy figyeljünk a heli irányítására. PC platformon alapvetően az egér

ROZSDÁS ROTORJÁN A NAP'

Az első indítás után magam is meglepődtem az Air Missions prezentációján, lévén a játék kimondottan pofásan néz ki. Ilyen szempontból nagyon kitettek magukért a 3Division szlovák munkatársai. A terep és a fodrozódó vízfelszín látványos, a fűszálak és a hasonló apróságok csak fokozzák a nívót. Persze, ha bármihez is közel repülsz, akkor előjön a repülős játékok örök rákfenéje: jelesül minden elem egyszerűnek tűnik. Szerencsére többet leszünk levegőben, mint a föld feletti zónában. Érdekes, hogy számomra egy rövid utánajárással sem derült ki egyértelműen, hogy milyen alapokkal rendelkező házi engine fut a játék alatt, de az biztos, hogy a skálázhatósággal nincs para.

A szerkesztőségen belül mindig igyekszünk változatosan szemezgetni a teljes játékokhoz, és reméljük, a HIND sokak régi álmát váltja valóra.

és a billentyűzet kombinációját tudom javasolni a magától értetődő vezérléshez, de mivel konzolokra is megjelent a játék, ezért adott esetben a jól bevált Xbox irányítóval is lehet próbálkozni. (Egy repülős-helikopteres játéknál pláne nem szégyen a gamepadhez nyúlni.) Ha mégis gondotok akadna a játék kihívásával vagy a beletanulással, akkor ott van a tréningküldetés, amit érdemes lehet mind a három irányítási konfigurációval (kezdő, kazuár, pilóta) is megcsinálni. Ha még mindig gondban vagyunk, akkor próbálkozzunk a különböző misszió-finomhangolási lehetőségekkel. Bátran vegyük le az ütközéseket, engedjük el a friendly fire (azaz a barátságos egységek lelövésének) lehetőségét, és próbáljuk testre szabni az élményt. Szerencsére a 3Division fejlesztői ilyen szempontból sem zárták le a játék burkát. Végül pedig nem marad más, mint a fokozatos tanulás. Elvégre az ember egy valódi helikoptert sem két perc alatt tanul meg vezetni.

A legjobban a felszín tesszelációja és az árnyékok minőségi beállítása fogja amúgy a játék alatt pörgő vasat. Éppen ezért, ha magasabb frame értékeket szeretnél, akkor ezeket érdemes visszább fogni, a látvány összképe vajmi keveset fog majd változni. A többi csúszka közepes-magas beállításai mellett is bátran elkaristolhatunk egy 5-6 éves vason, vagy egy dedikált GPU-val bíró notin.

Beszéljünk egy kicsit a gyengébben szereplő elemekről, vagy úgymond a vágyálom-listáról is. Jó lenne egy minitérkép a játékba, mert a radar önmagában nem mindig elegendő a terep átlátásához. A küldetések egyszerűsége is inkább az arcade-es vonalat erősíti, ehhez képest azonban vannak olyan checkpoint-beállítások, amelyek némi feleslegesnek tűnő reptetéssel meg tudják tréfálni az egyszeri bénázó pilótát. Persze ez még a jelen számban bemutatott Ace Combatra is igaz, szóval nevezzük ezt is

a műfaj sajátosságának. Mindamellett egy olyan fő eleme van a prezentációnak, amiért ölni tudnék: a midiből felpimpelt torzított gitárok MINDEN körülmény között borzasztóan szólnak. (Engem ilyesmivel a világból ki lehet kergetni.) Inkább maradtak volna a fejlesztők valami ropogós chipzenénél, vagy tudomisén, mintsem a gitáros részeket erőltessék a nyilvánvalóan digitálisan meghangszerelt zenei háttérhez. Bár a HIND tartalmaz multiplayer lehetőséget, sajnos a szerverek eléggé kiürültek. Talán most, hogy a Guru vásárlóközönsége rátalál a játékra, lesz egy kis élet az online csatatereken.

Összefoglalva: egy egyszerű, látványos, durrbele helikopteres játékkal lett gazdagabb ebben a hónapban a kedves olvasó. Az Air Missions: HIND nem tör a nagyöreg szimulátorok babérjaira, nem is akar új Ace Combattá válni, de néhány órára kellemes szórakozást biztosít azoknak, akik szeretnék kipróbálni, milyen is a hadviselés egy ilyen repülő tank fülkéjének belsejéből.

ROMÁNC A KÍNAI KÁOSZBAN

TOTAL WAR THREE KINGDOMS

ADATOK

KIADÓ **SEGA** – FEJLESZTŐ **CREATIVE ASSEMBLY** – MŰFAJ **STRATÉGIA**
MEGJELENÉS **2019.03.07.** – ÁR **STEAMEN 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 100 FORINT.**

[ÍRTA **BODAK**] A Total War-sorozat idén újabb történelmi címmel bővül, ez lesz a Kína korai történelmét feldolgozó Three Kingdoms, melyet volt szerencsénk jóval a megjelenés előtt kipróbálni. Ez alapján pedig bizton állíthatjuk, hogy a sorozat rajongói nem fognak csalódni.

A Total War hosszú utat járt már be, mind a sorozat életkorát, mind a helyszíneket és a felölelt történelmi korszakokat tekintve. Elindultunk a Távol-Keletről a Shogunnal, majd a középkori Európában hódítottunk, aztán visszapörgettük az idő kerekét, és a Római Birodalom sorsát egyengethettük (vagy döngölhettük a földbe), majd újráztunk a középkorban, hogy áttérjünk a Napóleoni háborúkra, amiket egy újabb ismétlés követett Japánban, hogy aztán újfent visszakanyarodjunk Rómába. És a sor még közel sem ért véget, elvégre ezután a hunok hódításait követhettük nyomon vagy verhettük vissza az Attilában, utána pedig a Warhammer fantasy világába tettünk egy kiruccanást, melynek második része még újabb kiegészítőket is kap, hogy aztán a jövőben trilógiaként zárhassák le ezt a fejezetet. Ezzel párhuzamosan született pár mellékág is. A balsorsú Total War: Arena (melynek februárban bezárnak a szerverei) és a Total War Saga: Thrones of Britannia próbálkozott más irányokkal, méghozzá vegyes fogadtatás közepette. És idén elérkezünk az újabb fejezethez, a bátran újító Total War: Three Kingdomshoz, amit januárban egy londoni túrán volt szerencsénk élőben is kipróbálni, sőt még a fejlesztőkkel is készítettünk egy interjút. De mindent a maga idejében.

TÖRTÉNELEM IS, MEG NEM IS

A Three Kingdoms a kínai történelem zűrzavaros időszakába kísér minket, egészen pontosan Kr.u. 190-be, mikor is az új uralkodó, Hszian csupán nyolcéves korában került a trónra, a kormányzást gyakorlatilag Dong Csuo végezte, kinek közvetett uralkodása, helyesebben elnyomása alatt a nép sanyargott és lázongott. A kialakuló káoszban új hadurak és kiskirályok emelkedtek fel és törtek hatalomra, hogy végül egyesítsék a hatalmas országot. A megtörtént események innen pedig már a háttérbe szorulnak, hiszen csak rajtunk áll, hogy szembe megyünk-e azzal, amit a krónikák már régen megírtak, vagy szánk íze szerint formáljuk az eseményeket. Akárhogyan is legyen, a végkifejlet és vele a végjáték ugyanaz lesz: amint kikiáltjuk magunkat uralkodónak, mindenki (már akit meghagytunk ugye) ellenünk fordul, hogy egy végső, elhúzódó összecsapásban „érvényesítsük" igényünket a trónra, és bebetonozzuk hatalmunkat.

A játék azonban nemcsak a történelemből, hanem a legendákból is merít. A Három Királyság regényes története (Romance of the Three Kingdoms) és a Három Királyság feljegyzései (Records of the Three Kingdoms) a két fő forrás, melyekre építkeztek, hiszen ezek a mai napig meghatározó írásos emlékei a kínai történelemnek és kultúrának. Előbbi kézirat eposzi jegyekkel bír, hihetetlen, túlzó képességekkel

A Dynasty Warriors-sorozat után megkönnyebbülés, hogy nem csak kaszabolni, de bizony gondolkodni is kell a tisztelt hadurakkal.

ruházza fel a történet főbb szereplőit, és ez tükröződik a játékban is, ahol két játékmód közül választhatunk: a Romance során hőseink már-már szuperhősök, a Classic pedig a már jól ismert Total War-formulát hozza el a játékosoknak.

Várj! Várj már! Az rendben, hogy itt kaszaboljuk egymást, de kik azok a fickók ott hátul, és miért vagyunk Godzilla-filmes makettek között?

ISMERŐS ISMERETLEN

Akármelyiket is válasszuk, a rajtnál elérhető tizenegy frakció és azok legendás hadurai, valamint kíséretük így is, úgy is fontos szerepet játszanak majd a játék során, hiszen amellett, hogy különféle hatalmi pozíciókba oszthatjuk őket, figyelnünk kell elégedettségükre is, máskülönben fennáll a veszélye annak, hogy dezertálnak, és könnyen lehet, hogy legközelebb a csatatéren jönnek velünk szembe. És ha már itt tartunk, a harcba küldött hőseinkre is ügyelnünk kell. Egy sereget három hadúr és azok maximum fejenként hat hadosztályból álló kísérete alkot, de ha a vezetők közt nézeteltérés van, akkor nemcsak nem fognak együttműködni, hanem még seregeinkre is negatív hatással vannak. Szorosan kapcsolódik ide az a szintén remek újítás, hogy most már párbajra is hívhatjuk az ellenfelet, ahol egy-az-egy ellen, életre-halálra (vagy nyúlcipőre és szégyenre) vívott küzdelemben szállnak szembe egymással a hadurak, mely egy újabb taktikai réteget épít a játékra: lefoglalunk egy fél hadtestet, vagy párbajban törjük meg a morált?

Bár a Total War: Three Kingdoms számos ponton újít, a lényeg változatlan marad. Továbbra is egy hatalmas térképen, körökre osztva tesszük meg birodalomépítő lépéseinket, és ha csatára kerül sor, azokat valós időben vívjuk meg. De nem minden a háború, a diplomáciai rendszer minden eddigi Total Warnál részletesebb lehetőségeket kínál, felszereléseket, lovunkat is felajánlhatjuk cserére, de akár teljes tartományokat kebelezhetünk be harc nélkül, vagy cserélgethetjük azokat. Ahol pedig az alkudozás művészete csődöt mond, ott kémeink segítségére még számíthatunk, bár nem minden karakterünk gyomra veszi be a feladatot. De adhatunk nekik más feladatot is, kormányzónak, főminiszternek, sőt még örökösünknek is bárkit kijelölhetünk, persze érdemes figyelni arra, hogy ki milyen szerepre alkalmas.

KELETI FILOZÓFIA

A száraz statisztikákon túl ennek megállapításában sokat segít a „Wu Csing" rendszer, mely egy ősi kínai filozófiára, az öt, világot irányító elemre és azok kapcsolatára, kölcsönhatásaira alapoz: ezek a tűz, fa, víz, levegő és fém. Ezek az elemek eredetileg az egész világ működését hivatottak leírni és megértetni, könnyen fogyasztható formába önteni. És a többezer éves filozófia bizony tökéletesen megállja a helyét a játékban is, az egyes elemek egymásból „következnek", más elemekkel pedig szöges ellentétben állnak. A fa (tavasz, mezőgazdaság) táplálja a tüzet (nyár, katonaság); mely égése során hamut termel és földdé válik (nyár vége, kormányzás); ami idővel fémet szül (ősz, ipar) az ásványok pedig gazdagítják a vizet (tél, kereskedelem). Ugyanígy ellentétpárokat is alkothatunk: a víz kioltja a tüzet, ami megolvasztja a fémet, az kivágja a fát, mely a földet „nyeli el", ez viszont gátat szab a víz szabad áramlásának. Ennek megértése után gyorsan eligazodhatunk a játékban és annak minden szintjén, hiszen ez a filozófia a Three Kingdoms egészét átszövi, és az egyértelmű színkódolásnak hála egy pillantással megállapíthatjuk, hogy mi-micsoda és mire jó. Ennek pedig bőséges teret enged a dizájn, mely az ősi kínai művészetet ötvözi a modern minimalizmussal, magyarul a felhasználói felület egyszerű, gyorsan átlátható és nem tolakodó, teret enged az épületek, egységek, de legfőképpen az évszakok és napszakok során folyamatosan új köntösbe bújó táj szemet gyönyörködtető látványának.

A Total War-sorozat diadalmenete továbbra sem áll meg, ezúttal Kína a cél, ahol a birodalmak egyesítése közben hadurak emelkednek fel és buknak el.

A PUDING PRÓBÁJA AZ EVÉS

Londonban, a Shard hatalmas épületében, a 32.-33. emeleten, a Hutong elegáns kínai éttermében került sor a bemutatóra, és bevallom őszintén, bár rajongok a történelemért, a világnak ez a sarka homályos és ismeretlen számomra, ezért ódzkodtam a játéktól. Az első körök (30 állt rendelkezésünkre) erre csak még jobban ráerősítettek: a Three Kingdomsszal töltött gyorsan elrepülő idő ismerkedéssel és gyakori fejvakarással indult, mely kétszeri újrakezdéssel végződött – először a kajából fogytam ki, aztán pedig a felszerelésből, ezek nélkül pedig nincs hadsereg.
A játékmechanikák fantasztikusak, az új diplomácia igazán nagyszerű, és rövid tapasztalatom alapján a mesterséges intelligenciát is kikupálták (bár még messze áll a zsenialitástól). A rendelkezésünkre álló build stabil volt, mint a beton, persze pakolták is alá a gépet becsülettel. Valószínűleg szándékosan túl is lőttek a célon, ami nem meglepő, hiszen a Total War minden eddigi részére jellemző volt a magas gépigény.

A játék és a mögötte rejlő elhivatottság, a rajongás és az alázat az interjú és a szabad trécselések során is érződött a csapat minden megszólalásából. Ha a Total War-sorozat rajongója vagy, mindenképp érdemes rajta tartanod a szemed, mert ha a kóstolóból ki lehet indulni, akkor március 7-én egy igazán nagyszerű, érett és összetett epizóddal gazdagodik majd a széria.

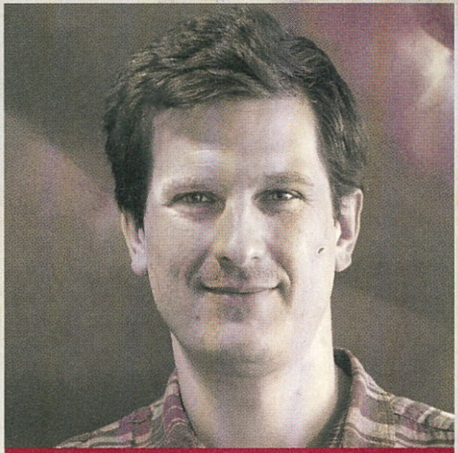
TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

Interjú a fejlesztőkkel, Mohácsi Attilával és Pawel Wojsszal

[ÍRTA BODAK] Lehetőségünk nyílt a Total War: Three Kingdoms kipróbálása mellett egy kicsit a fejlesztőkkel is beszélgetni. A játékkal kapcsolatban Mohácsi Attila lead dizájner és Pawel Wojs művészeti direktor válaszolt kérdéseinkre, egy prezentációval egybekötött sajtórendezvényen.

London, esős idő, a hajam még mindig tart – nem, ez nem egy tévéreklám, hanem az én gondolataim, miután összesen közel öt óra utazás, majd cirka másfél órányi, a Cityben töltött turistáskodás után megérkeztem a roppant impozáns, 95 emelet magasan a város fölé tornyosuló The Shard épületének biztonsági ellenőrzéséhez. A Total War: Three Kingdoms sajtóeseményének helyszíneként szolgáló monstrum leginkább Szauron tornyára hasonlít, csak a lángoló szem és Mordor hívogató lakossága nélkül. Mellesleg ott valószínűleg nem úsztam volna meg annyival, hogy a táskám tartalmát túrják át...

A viccet félretéve stílszerűen a Hutong nevű kínai étteremben tartott rendezvény profi szervezésről tanúskodott. Az óramű pontossággal betartott menetrend első szakaszában megállás nélkül kínálgattak koktélokkal (melyeket a „kösz, nem, otthon még vezetek" mondat sokszori elismétlésével voltam kénytelen visszautasítani) és tavaszi tekercsekkel, csirkével meg egyéb nehezen, de főleg nem azonosítható ételekkel. Sajna a svédasztal közelében már nem volt hely, így igyekeztem gyorsan kimenteni a nem tengeri herkentyűnek kinéző falatokat a prezentáció kezdete előtt, melyet Al Bickham kommunikációs menedzser tartott, és a játék technikai oldala mellett főleg az újdonságokra koncentrált. Ezután következett a harminc körös próbalehetőség, melynek félidejében szólítottak az interjúra, ahol Mohácsi Attilával és Pawel Wojsszal nyílt alkalmam beszélgetni.


Mohácsi Attila

Pawel Wojs

Először is arra kérlek benneteket, hogy mutatkozzatok be, és mondjátok el röviden, hogy miből áll a munkátok? Például mit csinál egy lead dizájner?
Attila: Mohácsi Attila vagyok, lead dizájnerként én vagyok a felelős a játék funkcióinak megalkotásáért. Csapatban dolgozunk az elképzeléstől egészen a gyakorlati megvalósításig.

Milyen hosszú ez az egész, mennyi időt vesz igénybe az egyes szakaszok megvalósítása?
Attila: Ez elsősorban a projekt méretétől függ. A pre-produkciós szakaszban kitaláljuk, hogy melyek lesznek a játék kulcsfontosságú funkciói, melyek azok az alapok, amiken a játék áll majd. Aztán prototípusokat készítünk, melyek alapján eldöntjük, hogy mi marad meg a játékban, és mi az, amitől megválunk. Ezután jön maga a dizájn.

Pawel: Az első fázis, hogy rommá olvassuk a háttéranyagot. *(nevet)* Pawel Wojs vagyok, a művészeti direktor. Az én munkám abból áll, hogy egy olyan vizuális irányt állítsak össze a csapatommal, mely egybe esik a játék dizájnjával és alapjaival, hogy aztán innen építhessünk tovább mindent.

Említettétek, hogy először a játék főbb funkcióinak, tartópillérjeinek meghatározása a feladat. A korábban megjelent Total War: Warhammer mennyiben befolyásolta a Total War: Three Kingdoms terveit? Gondolok itt elsősorban a hősök rendszerére.
Attila: Már nagyon korán eldöntöttük, hogy egy olyan játékot akarunk, mely a karakterek köré épül fel. Ez jóval azelőtt született meg, hogy a Total War: Warhammer megjelent volna, annak fogadtatása csupán megerősített bennünket abban, hogy jó ez az irány.

Pawel: Akármelyik interpretációját is nézed a Three Kingdoms történetének, még a legszelídebb, Red Cliff című moziban is fantasztikusan vannak lefestve a karakterek. Mármint nem szuperképességekkel

rendelkeznek, mert e téren nagyon visszafogott a film, de mindhárom fő karakter hihetetlenül erős. Guan Ju például egymagában elbír akár húsz képzett katonával is. Nem hihetetlen, csupán azt példázza, hogy elképesztő tapasztalattal bír, és mestere a kardforgatásnak. Ez az a profizmus, amit akár a kínai filmekből is ismerhetünk, ahol a harcművészet és annak mesterei nem természetfölötti dolgok, de művelőik megfelelő tapasztalattal a hátuk mögött rengeteg, csupán alapkiképzésben részesült katonával szembeszállhatnak gond nélkül.

Ezt akartuk megragadni, a kevésbé fantasztikus részét, a legendák alapjait. Azt, ahogy egy a mezőn dolgozó paraszt felnéz egy páncélba borított emberre, ahogy az öt emberrel harcol egyszerre, majd úgy adja tovább barátjának: „láttam harcolni, egyszerre tíz emberrel", az pedig tovább meséli „száz emberrel harcolt és győzött!". Így születnek a legendák, ezt akartuk megfogni és átadni a segítségükkel.

Az alapján, ahogy a hősökről beszélsz, úgy hiszem, hogy a kedvenc játékmódod a romance elnevezésű?
Pawel: Igen, abszolút *(nevet)*.

Attila: Alapjában véve mindkettőt szeretem. Történész vagyok, így alapvetően jobban vonz a historical mód, a korszakhoz hű megjelenítés. Ekkor tényleg úgy érezhetem, hogy valódi hadvezérként mozgathatom a hatalmas seregeimet. De ha úgy adódik kedvem, akkor szívesen nyúlok ezekhez a karakterekhez és hősökhöz úgy, hogy ne kelljen gondolkozni azon, hogy miként óvjam meg ezeket a halandókat. Végső soron a hangulatomtól függ, hogy mit szeretnék átélni.

Pawel: A karakterek egyformán fontosak mindkét játékmódban. A historical nevű opciónál ugyanúgy ott vannak, ugyanúgy kapcsolatban állnak egymással, befolyásolják a játékmenetet. A különbség csupán a csatatéren mutatkozik meg, méghozzá az alkalmazott taktikákban.

A hősök miként fognak működni a multiplayer módban? Például ott vannak a párbajok: megtörténik a kihívás, elfogadják vagy sem, és kész?
Pawel: Ugyanúgy. Kiválasztod a megfelelő hőst, megkezded a párbajt, melyet az ellenfél vagy elfogad, vagy nem, és ennyi.

Attila: Talán annyi a különbség, hogy sokkal jobban megalkothatod a helyzetet, támogató hősökkel erősítheted a sajátodat, vagy gyengítheted az ellenfelet. És ha túléled az összecsapásra kiszabott időt, akkor visszavonulhatsz további hátrányok elszenvedése nélkül.

Maradva még egy picit a hősöknél, mi volt a döntő tényező abban, hogy eldöntsétek, ki szerepel majd a játékban? Elvégre több ezer karakter közül kellett válogatni.
Attila: Szó szerint ezrek közül. Első körben mintegy négyezer szereplőt azonosítottunk. Elsődleges szempont volt, hogy mely karakterek játszanak kulcsfontosságú szerepet a történet során. Tanácsadónk, az elismert történész, Rafe De Crespigny egyebek mellett azt is segített meghatározni, hogy kik az abszolút fontos szereplők.

Pawel: Rengeteg tényező befolyásolta a döntéseket. Voltak közöttük könnyűek. Lu Bei, Cao Cao, ott kell, hogy legyenek, ez sima ügy. De a későbbiek során olyan dolgokat is figyelembe kellett vennünk, hogy valaki milyen hatással lenne a játékegyensúlyra és a különböző frakciók egyediségére. A kezdeti listát aztán többször is átalakítottuk, rengetegszer fordult elő ugyanis, hogy úgy kiáltottunk fel: „x és y miért nincs a listán? Olyan nincs, hogy nincs rajta, ott kell lennie!" A könyv egy olyan személyes élmény, melynek során megszereted az összes szereplőjét, és nehéz elengedni őket. Ebből adódóan lesznek olyanok, akik mást láttak volna szívesen a játékban.

Olyan nincs, hogy mindenkinek a kedvére lehessen tenni.
Pawel: *(nevet)* Igen, de ebből személy szerint azt szűröm le, hogy a könyv olvasóinak nagyon fontos a háttéranyag, és hogy személyes, mármár bensőséges kapcsolat köti őket a kedvenceikhez, ami egy hatalmas dolog.

És azok, akik nem olvasták a könyvet? Mit mondanál nekik, miért kihagyhatatlan élmény a Total War: Three Kingdoms?
Pawel: Először is azért, mert most először látogat el a sorozat Kínába. Másodszor pedig azért, mert karakterközpontú a játék minden eleme, és korábban ilyet soha nem csináltunk. A karakterek kapcsolata egymással alapvető, sőt frakcióról frakcióra vándorolhatnak, ha nem elégedettek a helyzetükkel, ez mind olyan újdonság, amilyennel még soha nem találkozhattak a TW-játékosok. Végül pedig azért, mert a téma talán felkelti az érdeklődésüket, és talán még a könyvet is elolvassák.

Attila: Én a karaktereket emelném ki, a frakciókat és azoknak a játék (vagy életük) végéig maradandó kapcsolatát. Lehet, hogy a döntéseid során egy vezető mindenáron bosszút akar állni rajtad, vagy éppen ellenkezőleg, átáll hozzád. Ha legalább semleges kapcsolatokat ápolsz vele, és legyőzik, akkor feltűnhet a soraid közt, és ez olyan hatalmas újrajátszhatóságot ad a játéknak, hogy már csak ezért is megéri beszállni.

Pawel: Igen, és a saját népedet és a játékmenetet is valamilyen szinten testreszabhatod a hőseid segítségével. Attól függően, hogy kit jelölsz örökösödnek, vagy főminiszternek, annak képességei befolyásolják a teljes frakciót is.

Végül az elemekről és azok kapcsolatáról hadd kérdezzek még: úgy kell ezt elképzelni, mint egy kibővített kő-papír-olló rendszert?
Attila: Ez nem csak a karakterekről és hadszíntéri szerepükről, vagy az egységekről és azok funkciójáról szól. Ez egy, a játékot teljesen átszövő koncepció, mely a karakterektől és a harctól kezdve az épületeken át egészen a birodalomépítésig terjed. Úgy kell rájuk gondolni, mint rétegekre. A felszínen valóban a kő-papír-olló rendszer látszik, de alatta sokkal mélyebben is tovább gyűrűzik.

Pawel: Ez egy alapvető filozófia, melynek során mindent, ami a játékban található, bekategorizáltunk valamilyen „osztályba". A katonaság a tűz, a vörös; a zöld, a fa, a parasztság és a farmok; a fém az ipar; a kereskedelem és a stratégia a víz; a lila pedig a kormányzás. Nemcsak egymás ellen játszanak, hanem ki is egészítik, támogatják egymást. A víz „támogatja" a fát, segíti a növekedését, ahogy a kereskedelem is segíti a mezőgazdaságot.

Köszönjük a beszélgetést, és sok sikert kívánunk a Total War: Three Kingdoms befejezéséhez

SZEMET SZÚR

MORTAL 11 KOMBAT

[ÍRTA ALICEWAKE]

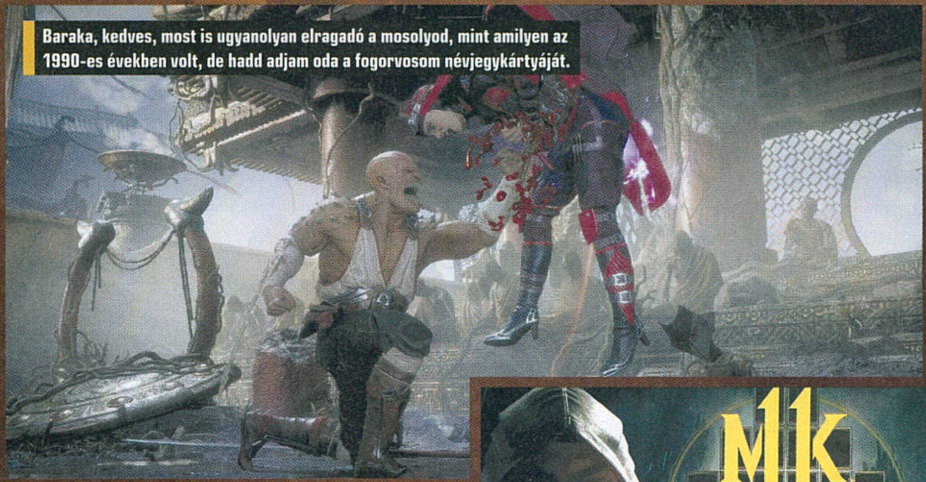
VAJON MENNYI VAN MÉG EBBEN A MŰFAJBAN? A WARNER ÉS A RAJONGÓK SZERINT EGY KÖR MÉG LEGALÁBB. A MORTAL KOMBAT X FOLYTATÁSÁT TAVASZRA ÍGÉRIK, AMI ELVILEG MÉG LÁTVÁNYOSABB ÉS BRUTÁLISABB LESZ, MINT EDDIG BÁRMIKOR. A TESTRESZABHATÓ KARAKTEREKEN TÚL FILMSZERŰ SZTORI MÓD ÉS ÚJ GRAFIKUS MOTOR VÁRHATÓ A JÁTÉKHOZ.

ADATOK

KIADÓ **WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT**– FEJLESZTŐ **NETHERREALM STUDIOS** – MŰFAJ **VEREKEDŐS** – MEGJELENÉS **2019.04.23** – ÁR **STEAMEN 60 EURÓ, KB: 19 100 FT.**

A lapvetően nem voltam könnyekig meghatva a Mortal Kombat 11 érkezésének hallatán, mert olyan baromi sok információt az első élő játékmenet-közvetítésig nem kaptunk, a játék strukturális felépítését pedig nem igazán nehéz kitalálni. A NetherRealm kétévente rak össze valamit, az Injustice 2 után pedig sejthető, hogy bizonyos elemeket átültetnek majd a Mortal univerzumába. Amiben a Mortal még mindig erős. Puszta hangulatkeltésből elkezdtem megnézni az első, 1995-ös filmet, amit annak idején oda-vissza néztem videokazettán, amíg a kép kásás nem lett. Most, közel huszonöt évvel később, a főcímig tartott az eufória, ma már irtózatosan gagyisztikus az egész képi világ, a történet a filmben kevésbé kidolgozott, pedig műfajában az MK legendásan tartalmas produktum. A speciális effektek meg 2019-ben igen speciálisan bénának tűnnek, főleg a jelenlegi technológián szocializálódott nézőnek. Pedig én jobbára nem is az a generáció vagyok. De Raptile még így is iszonyú mókás. Bezzeg a kilencvenes években.

Az első ismert trailer mellesleg itt játszódik, Shang Tsung szigetén, ahol a tizedik küzdelem zajlott a filmben. Liu Kengnél, Johnny Cage-nél és Sonja Blade-nél nem sok vagányabb harcost termelt ki a szórakoztatóipar, a Midway 1992-es arcade játéka pedig továbbra is élmény. Ahogy a '93-ban Super Nintendóra kiadott változat is. Egyébként azért a film is, de játszani határozottan jobb, mint nézni. A Mortal Kombat úgy tudott egyedi lenni a műfajban, hogy a Campcom Street Fightere sem volt éppen kispályás. Amit a rend kedvéért szintén elővettem eredeti hardveren, ha már. Ahhoz képest, hogy meg lehet számolni a pixeleket, az akkori Mortal még mindig érezhetően erős kontent volt, a gombkombinációkkal előhívható speciális mozdulatok és az egygombos blokkolás pedig irtó újszerűen hatott. Mármint akkor. Azóta ez a Mortal Kombat (egyik) védjegye és mintegy esszenciája. A másik a végtelen brutalitás, vagy legalábbis az arra való törekvés.



Baraka, kedves, most is ugyanolyan elragadó a mosolyod, mint amilyen az 1990-es években volt, de hadd adjam oda a fogorvosom névjegykártyáját.

SZÍVBEMARKOLÓ

A lényeg, hogy lehetőleg minél több belső szervet rángassunk ki a másik félből. Jó látványosan. Meg persze megvédjük a Földet. A Fatality és Brutality kivégzési módok eddig is törekedtek az anatómiai pontosságra és plasztikus megjelenítésre, ami 16 biten is elég hatásosan ment, noha a Mortal Kombat X-ben a grafika hagyott némi kívánnivalót maga után, legalábbis a közelik esetében. Ez több szempontból is fejlődik, egyrészt a vizualitás, másrészt a módszer miatt. A Mortal Kombat 11 látványban mindenképpen előre lép az új grafikus motornak köszönhetően, amit egy olasz videojátékos webshop volt szíves gondatlanul megosztani a nyilvánossággal a Premium PS4-es verzió termékleírásának idő előtti közzétételével. A kissé elnagyolt textúrákat valószerűbb, szinte hús-vér grafika váltja, mert ideális esetben ez lesz ugye a képernyőn, sőt tulajdonképpen átvitt értelemben is megáll a hasonlat. A bemutatóban, ha valaki szemfüles

ÉRDEKESSÉGEK AZ IDŐN TÚLRÓL 1.

Shao Kahn előrendelői visszatérése nagyon árulkodó, de a sztori szempontjából amúgy sem feltétlenül volt jó ötlet őt likvidálni a Mortal Kombat 9-cel. A nem véletlenül erősen nosztalgikus hangulatú MK11-ben viszont lesz lehetőség a történelem korrigálására. Az idősíkok és események manipulálása eleve kitűnő történeti alapnak tűnik.

ÉRDEKESSÉGEK AZ IDŐN TÚLRÓL 2.

Az új kontextus új karaktereket is jelent, bár egyelőre csak Gerast mutatták be személyesen, aki a görög mitológiában mellesleg az időskor istene. Ehhez képest jó formában van, kifejezetten erős karakternek tűnik, aki lényegében az időt uralja. Konkrétan pedig a homokkal dolgozik. Az idő homokjával. Költői.

volt, szembeötlően sok a konkrétan szemet szúró kivégzés. Mármint valakinek tutira szem-fixációja lehetett. A filmes Fulci után szabadon.

GORE-IENTÁLT, BELSŐSÉGES VISZONY

Új elem a tökéletes blokkolás után elérhető, mondjuk úgy, instant támadáskombináció és az úgynevezett Fatal Blow, ami harmincszázalékos maradék életerőt elérve aktiválódik, de most már külön indikátora van a védekező és az offenzív támadásoknak is a szokásos health baron kívül. Viszont a megszokott kivégzési módokon felül lesz egy extra megoldás is. Már azonkívül, hogy az előzetesben szokatlanul hangsúlyos a fegyverhasználat.
A GoreTech-rendszer állítólag még az eddigieknél is kegyetlenebb kivégzéseket tesz lehetővé, amihez, lássuk be, tisztességes mennyiségű kreativitásra lehetett szükség a fejlesztők részéről. Eddig azonban a rövidke bemutatón kívül még semmit nem tudtunk meg ezzel kapcsolatban. Mármint en bloc a témáról. Az viszont kétségtelenül látványos volt, ahogy Baraka nekiállt elfogyasztani Scorpion agyát. Baraka amúgy is szereti megcsócsálni az ellenfeleket. Ráadásul végre nem is hiányzik a csapatból.

VISSZA A JÖVŐBE

A korábban a The Game Awardson bemutatott előzetes elég árulkodó volt, egyrészt a NetherRealm céljaival, másrészt a történettel kapcsolatban, ami nyilván ott folytatódik, ahol a Mortal Kombat X és/vagy a 9 véget ért, Raiden pedig meggonoszodott és szemmel – meg az ő szemén – láthatóan úgy is maradt. A később teljes egészében közzétett prológus is utal a sztorira, sőt egy új szereplőt is fókuszba helyez. De a bejelentés módja is érdekes. A The Game Awardson felkonferálták a legjobb sportjátékok kategóriáját, majd elindult a MK11 trailere.
A fejlesztők egyáltalán nem titkolt szándéka, hogy a Mortal Kombat a jövőben e-sportos kategóriaként is tényezővé váljon.

A MEGJELENÉS ELŐTT AZ ELŐRENDELŐK RÉSZT VEHETNEK MAJD A BÉTATESZTEN, AMIBŐL A PC-SEK SAJNOS KIMARADNAK.

Amúgy a hivatalos álláspont alapján a történet központi eleme az idő manipulálása, amire az előrendelői változatban elérhető Shao Kahnból azért lehetett következtetni. Shao Kahn ugyanis ipso facto a Mortal Kombat 9 óta halott. De ezek szerint csak volt. Viszont tudjuk, hogy ez nem feltétlenül egy kedvező végkifejlet, az idősíkokkal való játszadozás pedig kézenfekvő megoldást kínál a problémára. Amúgy is erősen nosztalgikus a hangulat.
A logódizájn maga is eléggé emlékeztet a Mortal Kombat II-re, a másodikként felbukkanó Scorpion pedig teljesen egyértelműen hagyományos karakterjegyekkel rendelkezik, csak nyilván lényegesen részletgazdagabb, mint a 16 bites egykori önmaga. De körülbelül úgy fest, mint akkor.
Az élő közvetítésen bemutatott szereplők közül is csak egy lesz ismeretlen, Geras, aki ránézésre elég jól bánik a porral. Vagy földdel, vagy akármi is legyen az, amit manipulál – állítólag az idő, és mint ilyen, lehet az idő homokja, de a lényeg, hogy halálos. Egyébként eddig csupa ismerőst üdvözölhetünk, mint Baraka, Skarlet az MK9 DLC-jéből, Sonya Blade, akit a harcművész és pankrátor Ronda Rousey alakít szinkronügyileg, valamint Sub-Zero és természetesen az első előzetesben feltűnt Raiden és Scorpion. Utóbbi mindenféle kivitelben. Feltűnik viszont Liu Kang is, a prológusban pedig ott van Shinok – bár nála elég nagy a fejetlenség, mégsem ez lesz az idősebb isten sorsa. Csak idő kérdése. Legalábbis a rejtélyes karakter, Kronika ezt állítja. Beszédes név.

NINCS EGY RONGYOM, AMIT FELVEHETNÉK

Ahogyan az előző résznél, úgy a hét, az előrendelői Shao Kahnnal együtt nyolc eddig bemutatott karakter is három különböző formában jelenhet meg, ami nemcsak eltérő ruházatot, de különböző intrókat, animációkat és fegyvereket is jelent. Az viszont egyelőre nem teljesen világos, hogy az alternatív megjelenésű harci eszközök eltérő képességeket is rejtenek-e. A bemutatóból úgy tűnt, alapjáraton összesen huszonöt karakterrel lehet majd variálni, ami huszonötször három opciót jelent, azon belül pedig egy halom minimum kozmetikai változatot.
A testreszabhatóság viszont önmagában is teljesen új játékelem. Mármint a MK-játékokban, de az Injustice 2 mintáját követve annyira ez sem meglepő lépés. Lássuk be, hogy a személyes preferenciák megjelenítése mindig kiváló ötlet.

A Mortal Kombat 11 egyébként követi a széria hagyományait, az idő manipulálásával rengeteg régi szereplő és történetelem térhet vissza, az újítások pedig főleg a részletekben mutatkoznak meg. Az új indikátorok, a végelgyengülést megelőző erőteljes Fatal Blow, ami megfordíthatja a küzdelem kimenetelét, és a még mindig kicsit rejtélyes GoreTech-rendszer frissíti a megszokott alapokra épülő játékélményt, plusz lehet vagánykodni a testreszabással és a karakterek variálható megjelenéssel. Már csak bő két hónapot kell kibírni. G

ÉRDEKESSÉGEK AZ IDŐN TÚLRÓL 3.

Tyler Lansdown, a NetherRealm közösségi szakértője a gyűjtői kiadás tartalmát is felfedte a január 17-i bemutató eseményen, aminek kétséget kizáróan a Scorpion-plasztika a legvonzóbb eleme. Néhány apróság mellett egy ránézésre életnagyságú Scorpion fejszobrot is magáénak tudhat, aki beruház a lapzárta idején még ismeretlen árazású gyűjtőire.

A BLYATSHOCK NYOMÁBAN

ATOMIC HEART

ADATOK

KIADÓ **MUNDFISH** – FEJLESZTŐ **MUNDFISH** – MŰFAJ **AKCIÓ-RPG** – MEGJELENÉS **2019**

[IRTA MCMACKO]

Egy titkosügynök sem számít arra a pszichedélia határát súroló őrületre, amit hősünk él át az Atomic Heartban. A kötelesség ugyanis egy elszigetelt szovjet robotikai kutatóbázisra juttatja, ahol némi zűrzavar után rádiócsend ütötte fel a fejét. Persze a némaság lehetne éppen egy egyszerű áramszünet tünete is, ám ez a történet nem a trafóházban fog végződni...

Gondolom, nem sok olvasónak dereng a Mundfish fejlesztőcsapat neve. Nem is csoda, a kis orosz fejlesztőgárda ugyanis nem rendelkezik túlságosan komoly múlttal, nincsenek nagy klasszikusok a tarsolyában, sőt még csak egy megagiga kiadó sem áll (egyelőre) a háta mögött. A moszkvai brigádnak egy jelenése volt eddig Soviet Luna Park VR néven, ami, hogy is mondjuk, eléggé vegyes fogadtatásban részesült a játékosok részéről. Persze túl sokan nem is játszhatták a programot, mert a Luna Parkhoz nagyszobás VR dukál, a produktum pedig flexibilis játékidejével, OptiTrack/Oculus/Vive támogatásával inkább tűnik nagyvárosi játszóklubok attrakciójának, mint egy videojátékos univerzumot megalapozó, alternatív Szovjetuniót bemutató lövöldözős akcióorgiának. Pedig a Luna Park környezetében már felsejlett minden, amivel az Atomic Heart is felcsigázta az érdeklődésünket: furcsa atomkori gépek, gonosz masinériák, mutánsok és számtalan brutálisan beteg figura, akik így együtt teljesen egyedi atmoszférát teremtenek, ráadásul néhány jól időzített hivatkozást is eldurrantanak a műfaj klasszikusaiból szemezgetve. Képzeljétek el az egész játék világát úgy, mintha a Fallout posztnukleáris vidékeit összegyúrnátok a BioSchockkal meg a Metro legendás helyszíneivel. A koncepcióból ráadásul egyfajta éles, sokszor gyomorforgató humor is árad, ami lehet, nem túl szerencsés megosztó mivolta miatt.

Most jön azonban a feketeleves: a Luna Park VR publikus változata március elsején bezárja kapuit. Az indok természetesen nem is lehet más, mint az Atomic Heart fejlesztésére szánt idő szükségessége, ami valahol érthető egy indie stúdió esetén. Nagyobb probléma viszont, hogy a VR játék az első megjelenése óta rettentő bugos, az egyes VR rendszerekkel csak nyögvenyelősen, vagy hosszas tépelődés után hajlandó rendesen működni. Volt, aki például a tutorialon sem tudott továbbjutni, mások pedig egyéb bogárkákra panaszkodtak. Nem szépíti a trehányság tényét az sem, hogy a glóbusz néhány nagyobb metropoliszában felállított, szabadfutású VR arénában a játék továbbra is játszható, mint a már cikk elején emlegetett virtuális attrakció. Azonban a közelmúltban nagyon behájpolt Atomic Heartnak ennél jóval több kakaóra lesz szüksége ahhoz, hogy az erős kritikai véleménynyilvánítással eleresztett játékostársadalom ne pécézze ki magának. A Soviet Luna Park értékeléseinél, valamint a bezárás tényét közlő bejegyzéseknél ugyanis elszabadult a pokol, az eddigi rajongók egy része pedig a fiaskóra hivatkozva már el is

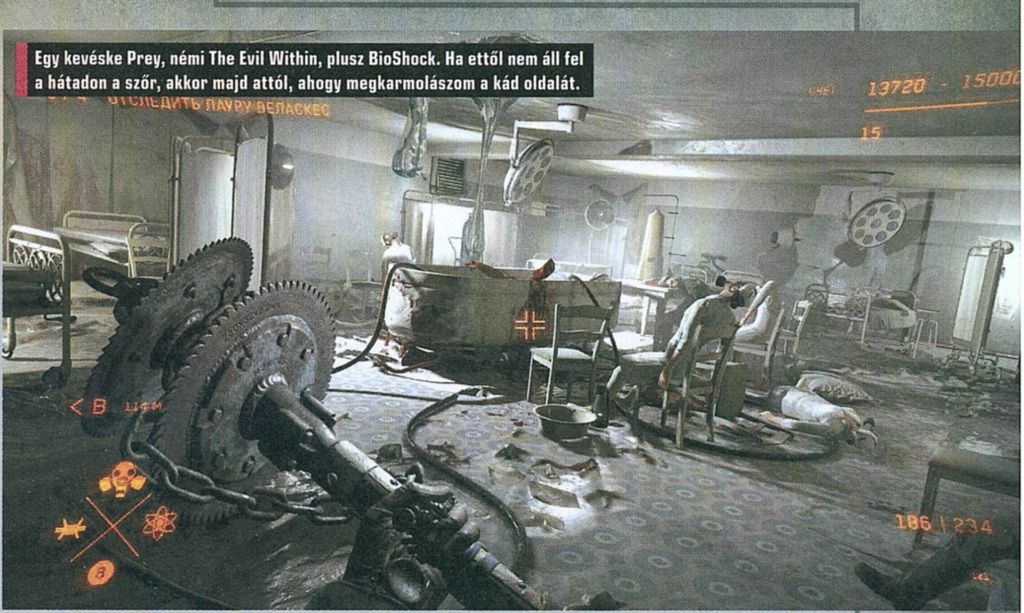
Mindenkinek jár egy második esély, a Luna Park miatt meg aztán pláne kár lenne előre leírni ezt a rendkívül érdekes és hátborzongató játékot.

Hello, az előbb az összetákolt fegyveremmel jól megsütöttem egy mókust, de a fogaim közé ragadt egy cafatka. A karod jó lesz fogpiszkálónak.

fordult a nem mindennapi ötleteket felvonultató Atomic Hearttól. Ami nem biztos, hogy jó döntés, bár mindenképpen érthető reakció.

BIZARR BAZÁR

Amit a játékról már most tudni illik: egy belső nézetes akciójátékról beszélünk, bőven meglocsolva RPG elemekkel. Itt nem a klasszikus csőpályás FPS-re kell gondolnunk, ahol haladás közben szerepjátékelemként új típusú lőszert, vagy perköt „fejleszthetünk" karakterünknek. Sokkal inkább a BioShock vagy a Prey az iránymutató példa, amiknél a tárgyhasználat, a nem lineáris (vagy álcázottan irányított) felderítés, az erőforrás-menedzsment és a karakterünk részletekbe menő fejlesztése is fontos tényezőként van jelen a játékmechanikák összességében.


Egy kevéske Prey, némi The Evil Within, plusz BioShock. Ha ettől nem áll fel a hátadon a szőr, akkor majd attól, ahogy megkarmolászom a kád oldalát.

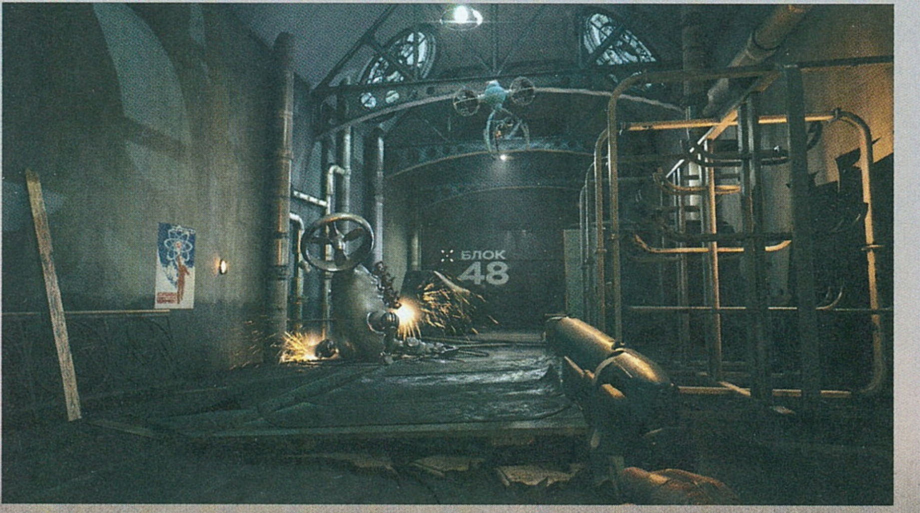
A fenti jóságot keverjük össze a képeken is látható eszeveszett vizuális rémálommal, ami az első trailerek után is csak megerősítette bennünk, hogy végre valami friss és fantáziadús hal akadt bele a hálónkba. És akkor a hal még egy finom hasonlat. Mert békés vízi teremtmények helyett lesznek elmebeteg bohócfejekkel tarkított gépállatok, klasszikus atomkorszak-környezetet karikírozó helyszínek, Big Daddy-fejű humanoid masinák, kígyódroidok, elképesztő propellerkölteményeket felvonultató drónok, bohóczombik (Már megint azok az átkozott bohócok!), nyirokrendszer-gólemek (!) és hasonló rémálomszerű rettenetek, amelyek ellen ügynök hősünknek fel kell húznia a kesztyűt. Azzal a bizonyos kesztyűs kézzel pedig fegyvereket fogunk felmarkolni, amiket jobbra-balra moddolhatunk a terepről összeharácsolt kiegészítőknek köszönhetően. A sztoriról amúgy annyit lehet tudni, hogy főszereplőnket elküldik egy kutatóbázisra, ahol a robotika új lehetőségeivel kísérleteznek egy még be nem teljesült alternatív ipari forradalom kirobbanása előtt. Persze a robotok elszabadulnak, a kutatóbázis a feje tetejére áll, aztán mire odaérünk, már csak a véres valósággal, vagy leginkább a józan ész által megmagyarázható jelenségek hiányával fogunk találkozni. Elég csak egy példát mondani a készítők furcsa történetmesélésére: a kutatóbázison összehozhatunk két szerelmes szívet, ami egy romantikus keretek között elregélt mellékküldetés képét sejteti. Persze nem az Atomic Heart világában, ahol a #3826-os laboratórium szerelmesei egy furcsa atom-punk gépezet közepére rejtett emberi szervek formájában fognak újra találkozni.

Mindenképp egyedi az a koktél, amit a vizuális tervezők és az orosz sci-fi klasszikusokon edződött írók összedobtak. Ráadásul az előzetes anyagokból jó pár játékmechanikai finomság is kilátszik, úgymint a trükkös bossharcok, játékmenetre kiható változatos helyszínek (a készítők biomoknak hívják ezeket), használati kütyük és trükkös támadási minták az ellenfeleknél. A vizuált és a játékmenetet nagyban feldobja majd a bődületesen látványos RTX-alapú grafika, amelyet külön szakmai prezentációkon (legutóbb például a CES 2019-en) is mutogattak Nvidiáék. Ha szimatunk nem csal, akkor egy szanaszét bővített Unreal 4 motort láthatunk zakatolni a játék alatt, természetesen az RTX-lehetőségekkel kiegészülve. Amúgy nem lennénk meglepve, ha a program 2019-ről tovább csúszna, és esetleg a következő konzolgenerációs rajtot is bevárná.

A béta amúgy is csak 2019 utolsó szakaszára van időzítve, így furcsa lenne, ha idén már a végleges játékkal tudnánk aprítani az elborult automatákat. A honlap tanulsága és a fejlesztői nyilatkozatok alapján Xbox- és PlayStation-változat is készül a játékból, és egyidejű indítást szeretnének a fejlesztők. Egy szóra itt is megállhatunk: azért azt megnézem majd, hogy a vanilla Xbox One hogy fogja a trailerekben is látható képi minőséget, vagy annak akárcsak töredékét is visszaadni. A tartalom kérdésében fontos adalék, hogy multiplayer játékmódokkal is terveznek a készítők, amit PvP zónák bevezetésével próbálnak majd megvalósítani.

ELŐRENDELŐI OPCIÓK

A játék készítői már most három előrendelői lehetőséget kínálnak a felhasználóknak. A végleges ár feléért (30 dollárért, nagyjából 8500 forintért) elérhető előrendelői verzió bónuszként egy OST zenei gyűjteményt, „hogyan készült" dokumentumfilmet, valamint digitális művészeti albumot tesz hozzá az Atomic Heart élményhez. 45 dollárért (nagyjából 12 700 forint) már egy alapító-kitűző is a jussunk lesz, valamint egy egyedi alapító-maszkot is kap a játékbéli karakterünk. A 90 dolláros (nagyjából 25 200 forint) mega-kiadás ráadásképpen egy rólunk készült #3826-os laboralkalmazotti fotót is bedob a kalapba, ami persze a játékban is megjelenik. A laboralkalmazottak pedig egy egyedi helyszínhez is hozzáférhetnek. Az előrendeléssel persze tessék csínján bánni, nehogy belefulladjunk az ígéretek tengerébe...



FÉLÜNK A BOHÓCTÓL?

Ez mind szép és jó, de azért egy nagy félelmünk mégiscsak van a játékkal kapcsolatban: az előzményként szolgáló Luna Park valóságos játékipari története. Egy reményteli, de soha be nem fejezett programmal nem sokra fogunk menni, és sajnos benne van a pakliban, hogy a Mundfish az előző fiaskóhoz hasonló, egyesek által akár blöffnek is nevezett portékával álljon elő. Szépíti a helyzetet, hogy az RTX-támogatás miatt a fejlesztőcsapat mostanában többször feltűnt az Epic zászlaja alatt, és a Ubisofttól is átigazoltak AAA-játékban jártas fejlesztőket a moszkvai irodához. Az erősödő háttér így talán segítheti az ambiciózus készítőket álmaik megvalósításában. Mi nem járnánk rosszul egy jól sikerült BioShock/Prey utóddal. Ha pedig minden kötél szakad, és mégsem jön össze az Atomic Heartnak... nos, legfeljebb mérgünkben eljárjuk a Skibidit!

FALLOUT RAJONGÓK ELŐNYBEN

THE OUTER WORLDS

ADATOK

KIADÓ **PRIVATE DIVISION** – FEJLESZTŐ **OBSIDIAN ENTERTAINMENT**– MŰFAJ **SZEREPJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019**

[ÍRTA SIKLARA] Távoli jövő, színpompás világokkal, pénzéhes nagyvállalatokkal, korszerűtlen kinézetű masinákkal, lökött alakokkal és morbid humorral? Úgy tűnik, hogy a BioShockra is emlékeztető The Outer Worlds lehet az „űr-Fallout", amelyre titokban mindig is vágytunk!

A legutóbb tavaly decemberben megrendezett, és a díjak osztogatása mellett az új címek leleplezéséről is szóló The Game Awards díjátadó egyik nagy meglepetése volt az Obsidian berkein belül jó két éve készülő The Outer Worlds hivatalos bejelentése. A nem puszta véletlenből Falloutnak kinéző belső nézetes sci-fi szerepjáték valóságos szerelemprojekt, nemcsak a sorozat Fallout 76-tól traumatizálódott rajongói, de a játékot közösen rendező Tim Caine és Leonard Boyarsky számára is. A két úr elsősorban a Fallout 1-2 alkotójaként ismert, később volt egy közös stúdiójuk is, a 2005-ben bezárt Troika Games (Arcanum, Vampire: The Masquerade – Bloodlines), majd egy időre elváltak útjaik, míg végül mindketten az Obsidiannál kötöttek ki. Itt egy maroknyi volt Fallout-fejlesztővel már 2016 óta kalapálják az Unreal 4 motort használó The Outer Worldst, amelyben az Obsidianra jellemző bravúros írás, a szerepjátékos elemek összessége és a nagyfokú döntési szabadság kapja a főszerepet.

NAGYVÁLLALATOK MARKÁBAN

A de ja vut keltő bevezetőben főhősünket egy felzaklatott lelkiállapotú tudós rángatja ki az ajánlott maximum tíz év helyett jó hetven esztendőre nyúlt hibernációból, és közli vele, hogy az űrhajó, amelyen telepes társaival eredetileg a jó ég tudja, hová tartott, letért a pályájáról, és az emberiség által felderített galaxis legtávolabbi csücskében kötött ki. Első feladatunk a szintén egészségtelenül hosszúra nyúlt álmot alvó társaink megmentése, de ha akarjuk, teljesen figyelmen kívül hagyhatjuk sorstársainkat, és csak úgy el is indulhatunk, bele a nagyvilágba, hogy felderítsük, hová kerültünk.

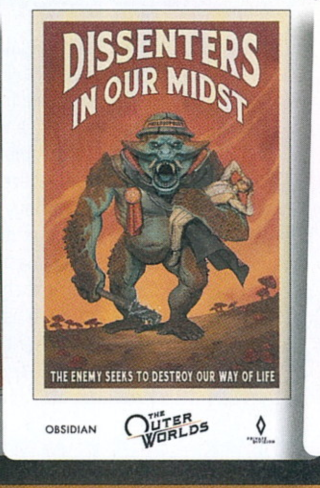
A véletlen a három bolygót, valamint néhány holdat, űrállomást és aszteroidát tartalmazó Halcyon naprendszerbe vezérelt, amelynek egyetlen sikeresen terraformált bolygója a Terra II néven is emlegetett Halcyon, míg a másik két világ kolonizációja során valami félresikerült, ezért a zord viszonyok, illetve a leginkább furcsa bestiákból álló élőviláguk miatt továbbra is lakhatatlanok. Halcyont a szép új világban lábukat hamar megvetett, számos projektet indított és mindent felvásárolt pénzéhes nagyvállalatok irányítják, a helyi lakosok számára pedig mi sem természetesebb, mint hogy a hétköznapokban is valamelyik márkát képviselik, és a brandek határozzák meg az identitásukat.

Az érdekcsoportokba tömörülő helyiek és az egymással a befolyásért küzdő nagyvállalatok érdekeinek szövevényes hálójába keveredett főhős, és hozzá csapódó társai számára hamar világossá válik, hogy egy teljes kolónia létét veszélyeztető roppant összeesküvés húzódik a háttérben, amellyel szabadon választott módszerekkel ugyan, de előbb-utóbb elkerülhetetlenül szembe kell néznünk.

RAJTAD A VILÁG SZEME

Hiába sodródtunk az ismert világ pereméig, embertársaink Halcyonban is csak a szavaink és tetteink alapján ítélnek meg, döntéseink pedig következményekkel járnak. Az Outer Worlds egyik érdekessége, hogy bár belső nézetes, és néma karakterünket leginkább a tárgymenüben turkálva fogjuk látni, mégis kapunk lehetőséget a részletes karakteralkotásra. Mi játékosok már csak ilyenek vagyunk, még egy Dark Soulsban is komoly energiát fektetünk a szinte mindig sisakot hordó főhősünk külsejének alapos testreszabásába, pedig ezúttal is lényegesebbek a képességeink és az azokra kiható alaptulajdonságok.

Karakterünk a készítők korábbi játékaihoz hasonlóan a harc-lopakodás-kidumálás hármasa mentén tudja



Leoltották a Bethesdát?

Sok rajongó a Fallout 3-tól számítja a sorozat hanyatlását, ekkortól kerültek ugyanis a jogok ahhoz a Bethesdához, amely egy kivétellel az azóta megjelent valamennyi nem túl kiemelkedő részt fejlesztette, a komikusan rossz Fallout 76-ot is ideértve. A cég pechére az ebben az időszakban készült közönségkedvenc Fallout: New Vegast pont az Obsidian fejlesztette, a stúdió fejlesztői pedig a netes kommentelők szerint az Outer Worlds bejelentő trailerébe mintha becsempésztek volna pár burkoltan a Bethesdának szánt gúnyos megjegyzést. Kiemelik, hogy új játékukon a Fallout eredeti készítői dolgoznak, és sokan a „Welcome to the future! Try not to break it!" szlogenben is utalást látnak a Bethesda olykor továbbjutást ellehetetlenítő bugjaira. Van, aki a történetben mindent felvásárló vállalatok alatt is őket érti, az Outer Worldst pedig az Obsidian édes bosszújának tekinti, amely reményei szerint jobb Fallout lesz, mint a jelenlegi tényleges Fallout-játékok.

megoldani a küldetések során felmerülő problémákat, a párbeszédek során adható válaszok révén pedig lehetőségünk van hazudni, meggyőzni, fenyegetni, másokat elárulni, vagy hülyének tettetni magunkat, amit a társaink sem hagynak szó nélkül. Ilyenkor kapunk némi ízelítőt a Borderlands dialógusait idéző szarkasztikus, idétlen és olykor hajmeresztően sötét humorból is. A fő küldetésszál mellett szabadon vállalhatunk be viszonylag korán megnyíló mellékküldetéseket, és valamennyi misszióra legfeljebb két csapattársunkat vihetjük magunkkal, míg a többiek a játék első fejezete után megnyíló, bázisként funkcionáló hajónkon dekkolnak a Mass Effect Normandyjéhez hasonlóan. A tapasztalati pontokból szintet lépve olyan csodálatos ún. technikai képességeket nyithatunk meg, mint az ellenfeleinket összezsugorító Shrink Ray (helló, Duke Nukem, helló, gyerekkor!), segítőink pedig rendelkeznek egyedi képességekkel is.

Űrhajónk biztosítja a helyszínek közötti gyorsutazást, a fedélzeti mesterséges intelligencia személyisége pedig idővel saját viselkedésünk alapján változik. A hajón beszélgethetünk kidolgozott háttérrel bíró társainkkal is, akik mind valamilyen személyes indíttatásból szegődnek mellénk, és bár ágyba vinni nem tudjuk őket, mint Shepard parancsnok a galaxis valamennyi létformáját, azért érdemes jóban lenni velük, mert ha magasról teszünk rájuk és céljaikra, faképnél hagynak minket. Mind ők, mind a világ lakói árgus szemekkel figyelik ténykedésünket, reagálnak tetteinkre, és azon túl, hogy egy-egy küldetést egészen sokféle módon hajthatunk végre, a nagyobb horderejű döntésektől és a fontosabb szereplők sorsától függően többféleképpen zárulhat történetünk.

MERJ FÉLNI, MEGÉRI

A játékmenet erősen emlékeztet a 3D-s Falloutokéra, vagyis az egyelőre kicsit esetlennek tűnő harcok során nem érdemes doomos darálásra számítani, és bár manuálisan kell célozni, a belső nézetes lövöldözésben járatlanabbak egy falloutos VATS-mechanikához hasonló időlassítást is bevethetnek. Harcolhatunk közelharci fegyverekkel (pulzáló kasza!), vagy háromféle erősségű tölténnyel megtölthető, fejleszthető és moddolható lőfegyverekkel is, az ellenfelek szintje pedig valamelyest igazodik a miénkhez. Ami roppant izgalmas újdonság, az a gyengeségek (Flaws) megjelenítése a harcok során, elvégre minden hőst az esendősége tesz igazán érdekessé.

Az Outer Worlds ezt úgy valósítja meg, hogy ha például egy bizonyos szörnyfajta túl sokszor látja el a bajunkat, vagy sokszor szaladunk bele a lángszóróba, akkor a játék feldobja lehetőségként, hogy az adott szörnytől vagy a tűztől féljünk, és kevésbé legyünk ellenállóak vele szemben. A csavar ott van a dologban, hogy egy minket debuffoló és leküzdhetetlen gyengeség bevállalása mellé rögtön kapunk valamiféle előnyt is, de ennek részletei még nem igazán ismertek. Akárhogy is, elég viccesen hangzik, hogy emberünk félhet a sötétben, vagy iszonyodhat a robotoktól – ez utóbbi elég nagy szívás lehet egy hatalmas monstrumokat felvonultató, és némileg a BioShock képi világára emlékeztető retró sci-fi környezetben.

Kicsit olyan, mint a Fallout, kicsit olyat, mint a Borderlands, de a The Outer Worlds mégis kifejezetten egyedi tud maradni.

A hol drámai, hol komolytalan hangulat az élénk színű és vad kinézetű flórát és faunát felvonultató bolygók ábrázolásából is árad, a nagyobb települések pedig hol úgy festenek, mint ahogy a jövőt a 19. század végén elképzelték korabeli reklámplakátokkal és neonfeliratokkal, vagy mint valami szakadt sci-fi vadnyugat. Az utak mentén piros levelű fák nőnek, az égbolton egy méretes bolygó terpeszkedik, az idegen kreatúrák és röhejes sisakot hordó útonállók pedig mintha az ötvenes évek tudományos fantasztikus filmjeiből szabadultak volna.

Hiába a tripla A-s Falloutokhoz mérten kisebb büdzsé, az elsősorban Fallout-fanoknak készülő The Outer Worlds a maga szerényebb méretű, ám gondosan megtervezett helyszíneivel, valamint alaposan kidolgozott világával, szereplőivel és küldetéseivel a 2019-es játékpaletta roppant üdítő színfoltjának ígérkezik.

Hogy érted azt, hogy nem fújhatom el az óriás pitypangokról a fehér bigyókat? Akkor minek termesztjük őket?

HÚZD BE A GO-KART!

ADATOK

KIADÓ **ACTIVISION** – FEJLESZTŐ **BEENOX** – MŰFAJ **GOKART VERSENYJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.06.21.** – ÁR **PS STORE-BÓL 11 990 FORINT.**

[ÍRTA MCMACKO] **Annak idején már-már visszatérő poénként kezelte a játékostársadalom, hogy minden sikeres franchise-ból készült legalább egy gokart-játék. Crash Bandicoot még a nagy kart-boom előtt ment le versenyzősbe, a Crash Team Racing pedig igen hamar a játékosok szívéhez nőtt. 2019-ben, a nagy remaster-hullám keretében most újra lehetőségünk lesz a kis erszényessel a kormánykerék mögé pattanni.**

Crash nem csak a platformjátékosok hódolatáért küzdött meg a kilencvenes évek közepén. Mario után szabadon egy gokartjáték is érkezett reguláris kalandjai mellé, Naughty Dogék pedig ezzel a címmel is bizonyították rátermettségüket a műfajok közötti lavírozás tekintetében. De mit is kell tudnia egy jó gokartjátéknak? Legyen napsütéses hangulat, nem ártanak a jellegzetes, mi több, híres hősök a választható karakterek közé, és a gokartpályákon jó sok bónuszt, power up motyót és veszedelmes akadályt kell elhelyezni, hogy a rajzfilmszerű akció ne lankadjon egy percre sem. Az 1999-ben PlayStationre megjelent Crash Team Racing (CTR) opuszt fogta meg most a Beenox, és a tavalyi Crash-remake sikerein felbuzdulva a gokartmókából is megpróbálják kisajtolni a kor színvonalának megfelelő élményeket.

LÉPJ A GÁZRA!

A június 21-én érkező játék természetesen a már fentebb (és a cikk mellett található kedvenceinkben) említett gokartalapokra helyezi játékmenetének a lényegi súlyát, és a helyi egyszemélyes, helyi osztott képernyős megoldások mellett az online multiplayerre szakosodott játékosokat is ki fogja szolgálni. Tartalom tekintetében a remake elkészítésében nagyot vállaló csapat a maximumot célozza be: az eredeti térképeket és játékmódokat egytől-egyik áthozzák a felújításban, a madarak friss pályákról is csicseregnek a messzi távolban, és természetesen az eredeti szereplőgárda is tiszteletét teszi, néhány ügyesen titkolt meglepetéssel kiegészülve. A közkedvelt játékmódok a megszokottak lesznek, avagy a kampányon felül az árkád versengések, a kupakörök, időmérő futamok és a csata módok is jelen lesznek a Nitro-Fueled alcímű kiadásban. Fontos megjegyezni, hogy a Crash már egy bő generációval az első Mario Kart után érkezett, így a kampány jellegű „adventure" mód egy színesebb egyjátékos élményt nyújt, amit az eredeti fejlesztőgárda is jó érzékkel épített fel már az első PlayStation-verzió idejében.

A CTR igazi hiánypótló darab lesz, végtére is az utóbbi időben szinte csak a Nintendo konzoljai büszkélkedhettek minőségi kartjátékokkal.

CSILLOGÓ DUKKÓZÁS

A remake mögött álló Beenox tagjai óriási hangsúlyt fektetnek a grafikára. A Crash- és Spyro-felújítások egyik legnagyobb érdeme a már-már CG-szerű, mesés vizuálban rejlett, amelynek alapjait Beenoxék a Nitro-Fueled versenyeihez is felhasználják. A készítői nyilatkozatok alapján a stúdió nem csak a háttérek felújításába, de a karakterek filmszerű modelljeibe és ezek új animációiba fektette a legtöbb energiát. Elmondásuk alapján a friss mozdulatok olyan egyéniséggel ruházzák fel a figurákat, valamint olyan rajzfilmszerű kivitelezéssel bírnak, amit eddig nem láthattunk sem a Crash Team Racingben, sem az azt követő Crash Nitro Kartban. Persze ilyen színvonalról az eredeti PlayStation-kiadásnál még csak álmodni sem mertek a játékosok.

Fontos megjegyezni, hogy a nitróval betöltött gokartjáték PS4, Switch és Xbox One konzolokra jelenik meg; kicsit szomorúan konstatáljuk, hogy a listából még mindig hiányzik a PC-s átirat. A „Nitros Oxide" kiadás kvázi a digitális deluxe formátumot fogja takarni, amelyben a program főgonosza is egyből elérhető lesz minden játékmódhoz. A dölux emellett Oxide légpárnás járgányát, a főhősök űr-tematikájú alternatív skinjeit és egyéb, eddig nem jelentett extrákat fognak tartalmazni. Mivel mostanában nem vagyunk eleresztve gokart tematikájú árkád versenyjátékokkal, ezért a PS-Xbox-NS hármas közönsége garantáltan nagy örömmel fogja fogadni a régi kedvenc restaurált változatát. Felnőtt fejjel pedig szinte hihetetlen látni, hogy Crash és Spyro micsoda reneszánszukat élik mostanában! Ez már a második gyerekkorunk volna?

A GURU kedvenc kartjátékai

Super Mario Kart (1992, Nintendo)

A megkerülhetetlen alapvetés. A SNES egyik csúcsragadozója megalapozta mindazt, amit a kartjátékokban a mai napig szeretünk. A remek karakterfelhozatal mellett megjelent az egymást szívató multiplayer lehetősége, és a versenypályán a tipikus máriós power upok is új értelmet nyertek. Minő véletlen, hogy az egész stílus egy szerencsés együttállásból született. A konzol MODE7-es képességeit (ami egy kétdimenziós síkot ügyesen rotáló SNES-effektus volt) próbálták a Nintendo fejlesztői valami újszerű játékmenettel kihasználni. Mit is mondhatnánk? Ez abszolút sikerült nekik! Jómagam PAL és NTSC-J verzióban is birtokolom az eredeti játékka-zettát. Ma legegyszerűbben a SNES Minivel férhetünk a program jogtiszta változatához.

Wacky Wheels (1994, Apogee Software)

Szegény ember kézzel nőz, a kilencvenes évek elején, derekán ügyeskedő PC-sek pedig a Wacky Wheelsszel Mario Kartoztak. A program szinte 1:1-es nyúlása a klasszikus MK-formulának, anno a Beavis Soft/Apogee Software párosa mégis megúszta a jogi balhét. Nekem egy teljes tavaszi szünetem bánta a játékot, rette-netes mennyiségű multiplayer meccset játszottunk egy billentyűzeten. (A semmiből koholt jéglövedék a mai napig ott van a kedvenc power upjaim között!) A kissé jellegtelen, bár rettentő cuki állatsereg is megmaradt kellemes emlékeinkben. Szerencsére Steamen és Itch.Io-n is elérhető a játék, a nemrégiben kiadott, felújí-tott HD remake viszont nem aratott osztatlan sikert.

Diddy Kong Racing (1997, Rare)

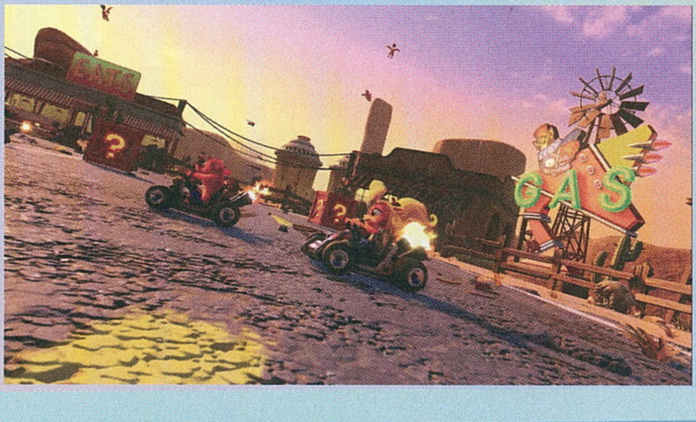
Talán szakmaibb lett volna a Mario Kart 64-et választani, de a változatosság jegyében inkább a Donkey Kong Country után eszeveszett népszerűséget szerző Diddy kartjátékát emeljük ki. A program földön-vízen-levegőben mókája még ma is szórakoztató mulatság, ráadásul ezt a játékot még a klasszikus Rare csapat rakta össze, így a változatosságra és a kiegyensúlyozott játékmenetre sem lehet panasz. A programban felbukkan Banjo és a később antihősre részegedő Conker mókus is. A DKR kalandmódja két évvel előzi meg a Crash Team Racing egyjátékos kampányát. A program eredetileg Nintendo 64-en debütált, legutóbb Nintendo DS-re jött ki egy átirat. Habzsolnánk a játék aktuális gépeken elinduló verzióját.

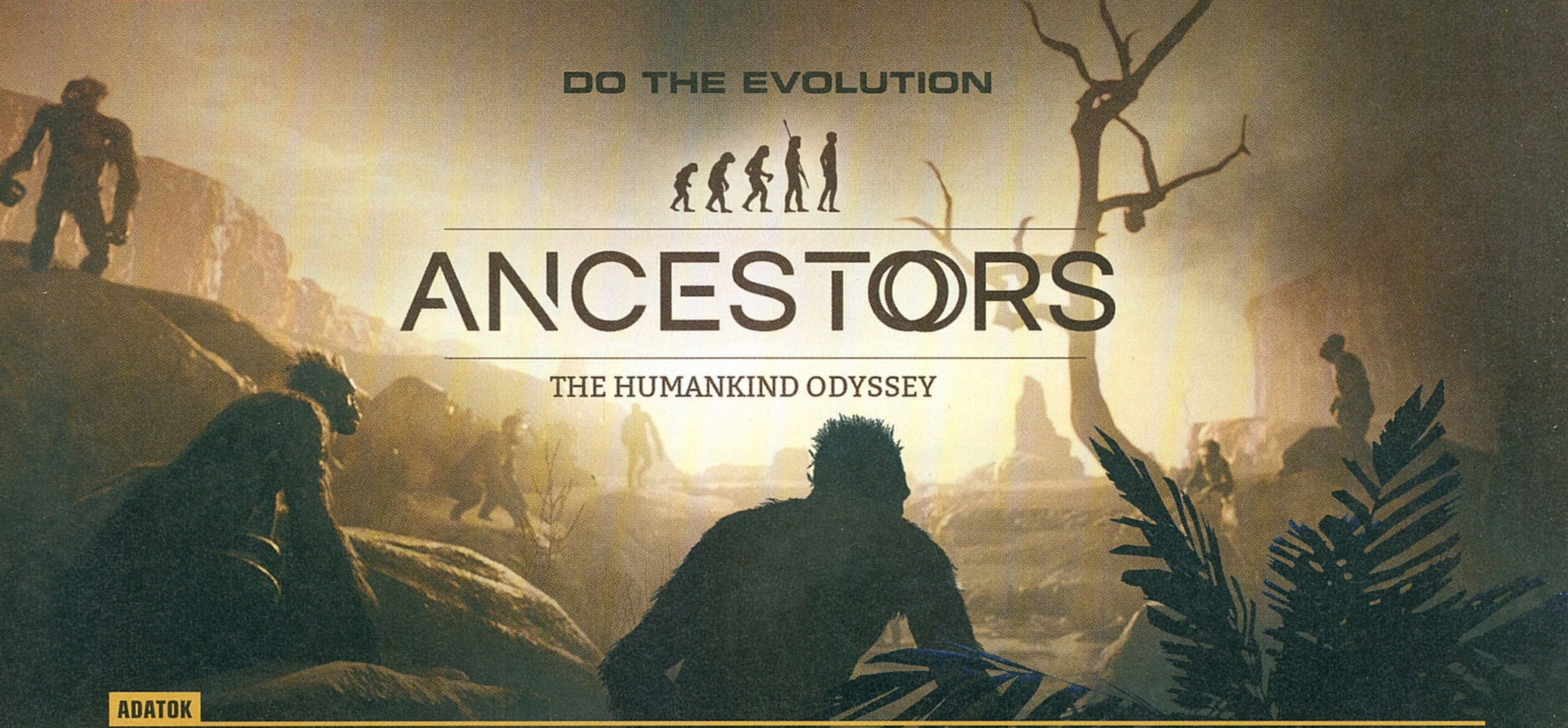
Sonic & Sega All Star Racing (2010, Sega)

Szinte hihetetlen, hogy az első Sonic & Sega All-Stars című produkció februárban már 9 éves lesz! A kék sün versenyjátékai a műfajukban kiemelkedő darabok, köszönhetően a Sumo Digital hozzáértésének és a mókás karaktereknek, vidám háttereknek. A Sonic-játékok beach hangulata csak úgy árad a versenyjátékokból is, a Transformed alcímű epizód pedig odáig merészkedett, hogy verseny közben is átformálta a pályák nyomvona-lát a popsink alatt átalakuló járgányoknak köszönhetően. Az eredeti játékok fillérekért beszerezhetők PC-re is, állandó visszatérői a mindenféle bundle kiadásoknak. A folytatás is látszódik már a kanyarból: Team Sonic Racing néven májusban áll rajtrácshoz a friss epizód. Szóljon hát a J-rock!

Blur (2010, Bizarre Creations)

A Bizarre Creations csapatának kimúlása a videojáték-történelem egyik legszomorúbb fejezete. A Project Gotham Racinget mindenki imádta, erre a félkomoly motorsport játék után a csapat előrukkolt egy neonba mártott, power upokkal tarkított, komoly autókat felvonultató kartjátékkal. Természetesen a Blur is a multiplayerre helyezte a hangsúlyt, több házibulit zúztunk végig annak idején az Xbox360-as változattal! Bár a játékot Steamről már leszedték az autók licencelési kérdései miatt, azért a SteamCommunity felületen a mai napig olyan vadító screenshotokat lehet látni, hogy leesik az állunk. Ha be szeretnéd szerezni, maximum drága dobozos változatokra vadászhatsz eBayen vagy Amazonon; kicsit bátrabbak megpróbálkozhatnak az itt-ott árult letöltőkódokkal is.





ADATOK

KIADÓ **PRIVATE DIVISION** – FEJLESZTŐ **PANACHE DIGITAL GAMES** – MŰFAJ **OPEN WORLD, TÚLÉLŐ, KALAND** – MEGJELENÉS **2019**

[ÍRTA **DREAMER**] **Van ez a kanadai-francia fickó, akit lehet, hogy ismertek. Patrice Désiletsnek hívják. Az utolsó játéka majd' tíz éve jött ki, és bár azóta is a játékiparban dolgozik, de egyetlen projektet sem tudott befejezni, mert mondjuk úgy: rájárt a rúd. Közel egy évtized után, 2019-ben ez végre változni fog.**

De miért olyan érdekes egy olyan pacák projektje, aki ilyen hosszú kihagyás után tér vissza? Nos, azért, mert a szóban forgó úr az, akinek a Prince of Persia: Sands of Time-ot és az Assassin's Creed-szériát köszönhetjük. Désilets karrierjének fordulatai és a játékiparban betöltött szerepe roppant hasonló egy másik elismert rendezőjéhez: Kodzsima Hideoéhoz. Mindketten a filmek szeretetét és a narratíva iránti odaadásukat adták bele a játékaikba, kreatív munkájukkal megformálták az ipart, majd hosszas civódás után felmondtak nekik annál a stúdiónál, amit naggyá tettek. A Konami önállóan összetákolt Metal Gearje fikarcnyit sem ér Kodzsima nélkül, és a Ubisoft Assassin's Creedje sokáig nem volt az igazi, mióta megválták Désiletstől. Az, hogy pontosan mi okozta a montreali stúdió és az AC-sorozat atyjának szétválását, máig kérdéses, de az biztos, hogy csúnya szakítás volt. A Brotherhood megjelenése után történt az eset, hogy Désilets azonnal máshol keresett munkát. A THQ-nál talált magának helyet, ahol egy, az Assassin's Creedhez hasonló, történelmi ihletésű kalandjátékon kezdett dolgozni, az 1666: Amsterdamon. Időközben a THQ becsődölt, a cég által birtokolt licenceket árverésre bocsátották, amik közül elég sok, nem meglepő módon, a Ubisofthoz került. A projektet azonnali hatállyal beszüntették, Désilets pedig szélnek eresztették – elmondása szerint személyesen mondtak fel neki, és miután átnyújtották a felmondólevelet, két biztonsági őr azonnal kikísérte az épületből, így sem a holmijait nem szedhette össze, sem a csapattól nem köszönhetett el.

ŐSEINK NYOMÁBAN

És így jutottunk el a 2014 végén megalakult Panache Digital Gameshez, melynek első saját készítésű játéka az Ancestors lesz. A programról 2015 óta tudjuk, hogy készül, ám ennél többet nem árultak el róla a fejlesztők, mivel még roppant korai fázisban volt a fejlesztés, ráadásul hiba lett volna felelőtlen ígéreteket tenni a közönségnek. A Reboot Develop konferencián bemutattak egy röpke videót, ami tízmillió évre visszatekintve mutatta be az emberiség útját, majd eltűntek a porondról. A 2015-ös bemutatkozást követően sikerült kiadóra lelniük a Private Division képében, melynek hála olyan anyagi háttérre tettek szert, aminek köszönhetően nem kellett a technikai korlátok miatt aggódniuk. Csupán két év múlva, 2017-ben hallottunk róluk ismét. Ekkor derült ki az is, hogy az eredetileg epizodikus megjelenéssel tervezett játék egy külső nézetes, nyíltvilágú, túlélő kalanddá avanzsált, de még mindig nincs kész arra, hogy a nagyérdeműnek bemutathassák a programot. Pár szerencsés, aki a tavalyi E3-on találkozott Désiletsszel, megnézhette, hol tart a projekt, mivel a fickó gerilla marketing fogással, a telefonján mutatta meg az alfa-buildet azoknak, akik kíváncsiak voltak rá. A közönségnek azonban 2018 decemberéig, egészen pontosan a The Game Awardsig kellett várnia, hogy egy előzetes formájában végre a játékot bemutató

Sem a földön, sem a magasban nem leszünk biztonságban, és messze van még, mire a tápláléklánc csúcsára kerülünk.

Sikerének záloga

Patrice Désilets híres arról, hogy minden történelmi periódust alaposan tanulmányoz, és csak ezt követően viszi azt a képernyőre. Ennek az odafigyelésnek köszönhetően érzi a játékos úgy, hogy valóban egy közel-keleti birodalom várományosát alakítja, vagy hogy a harmadik keresztes hadjárat alatt is otthonra talál Jeruzsálem falai között. Az Ancestorsszal azonban új, történelem előtti vizekre evezett. Amikor erről kérdezték, Désilets elmondta, hogy első független projektje szintén tanulmányozás után készült, ebben az esetben viszont nem a periódust, hanem az emberi faj fejlődését boncolgatta. A kikövezett történetmesélés hiánya sem ad okot az aggodalomra, végtére is Désilets korábbi játékai dialógusok nélkül is élvezetesek voltak, és több fronton működtek. Még a globális összeesküvésekről szóló játékai is remekül hatottak személyes történetként.

Figyelj, cicus, egyezzünk meg valamiben. Ha nem támadsz rám, akkor nem kapsz nagyobb fogpiszkálót a szádba, mint amik most lógnak ki belőle.

felvételeken, mozgás közben láthassa a montreaiak munkáját; közben pedig többet is megtudtunk arról, mire számíthatunk a megjelenéskor.

Az Ancestors több mint 40 óra játékidővel kecsegtet, története a múltban játszódik majd, és kezdete egészen pontosan tízmillió évvel ezelőttre, az emberiség fejlődésének hajnalára nyúl majd vissza. A játék elején még főemlősként ugrálunk a fák koronáin, lengedezünk az ágakon, és a földön négykézláb ügetve rójuk a tájat. Előemberként a feladatunk, hogy túléljük az afrikai dzsungel viszontagságait, és közben növekedjünk, mind számban, mind pedig képességeinket illetően. Utóbbihoz egy rendszeralapú, RPG-szerű fejlődési szisztéma társul, ahol egy képességfán költhetjük el tapasztalati pontjainkat, például megtanulunk felállni, hogy kezdetben nagyobb területet lássunk be, később pedig két lábon járva haladhassunk. Ekképpen fokonként mozdíthatjuk előre fajunkat azon a bizonyos evolúciós létrán. Nincsen előre megszabott út, ahogy lefektetett narratíva sem, minden a játékos kíváncsiságán, rátermettségén és döntésein múlik. Mindezt pedig egyedül kell véghez vinnünk, mivel az Ancestors nem egy kooperatív multiplayer játék.

HÉ, HOMO SAPIENS, TE TÚLÉLNÉD?

A bejárható terület pontos méretét egyelőre nem ismertették, de az biztos, hogy az Ancestors Unreal-technológiát használ világa életre keltéséhez. Révén, hogy a játék kezdetekor az összes nagy emberszabású utolsó közös őseként indulunk útnak, a térkép nemcsak a síkban, de az ég felé kapaszkodva, a fákat megmászva felfelé is felfedezhető. De vigyázzunk, mert aki magasra tör, az nagyot zuhanhat, mármint a szó szoros értelmében véve. A lombkoronákat óriási madarak uralják, akiknek ugyanúgy etetniük kell a kicsinyeiket, nekik pedig mi szolgálunk eledelként. Itt jön a képbe a túlélés.

A fejlődés nem csak abból áll, hogy újabb képességekre teszünk szert, de ahogy a tudásunk, úgy a családunk is növekedni fog, ez pedig új területek meghódításához vezet. Ismeretlen tájakon karaktereink (a klánunk tagjait felváltva irányíthatjuk, nem kell lecövekelnünk egy előembernél,

Az Ancestors játékmenetét sok-sok aprócska rendszer alkotja együttesen, ám ennél többet nem árultak el a készítők.

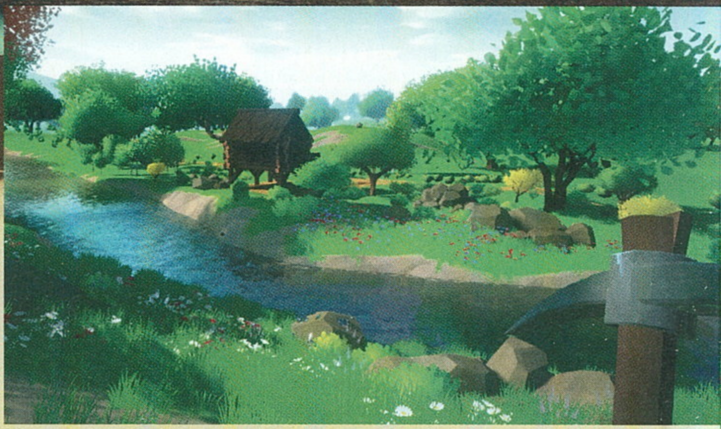
Ezeket a madarakat és más ragadozókat érdemes elkerülnünk, ha nem akarjuk ebédként végezni, közben pedig ügyelnünk kell arra, hogy ne legyünk éhesek és eleget aludjunk. A táplálkozás kezdetben bogyók gyűjtögetésében merül ki, később viszont, ahogy megtanulunk eszközöket készíteni és azokat használni, úgy vesz újabb formákat a „konyhatudomány". Fegyverek kovácsolásával a vadászat az életünk részévé válik, sőt ugyanezekkel az eszközökkel meg is védhetjük magunkat, például az életünkre törő kardfogú ragadozóktól.

Némileg átalakítva az Assassin's Creedből ismert Eagle Vision is felüti majd a fejét a programban.

de mindig egyszerre csak egyet vezérelhetünk) félelemmel tekintenek az ismeretlenre, ilyenkor a kép szürke színbe borul, és ösztönszerűen minden bokor mögött egy ragadozó szempárjait kémleljük. A rettegés csak azután múlik el, hogy hozzászokunk a környezethez, és megismerjük az ottani új elemeket – állatokat, növényeket stb. Ezenfelül az Ancestors felhasználói felület nélkül is játszható, mivel az irányított karaktereink szavak nélkül, a testnyelvüket használva maguk közlik velünk minden érzésüket, beleértve az éhséget, a szomjúságot és a félelmet.

Az Ancestors sztorijának végét elérve sem áll meg a történetmesélés. Désilets elmondása szerint három kötetre bontották a cselekményt, és az első könyv befejezésekor csak az ausztralopitekuszok (Lucy) szintjét érjük majd el. Egyelőre nem tudni, hogy az Ancestors a megjelenéskor mindhárom kötetet tartalmazni fogja-e, vagy csak egy részük kerül bele a most készülő játékba, viszont az biztos, hogy van terv a jövőre nézve. Amennyiben az Ancestors nagy sikert arat, folytatást fog kapni, közben viszont elképzelhető, hogy a Panache megpróbálkozik valami mással, hogy kedvezzen az Assassin's Creed-rajongók keménymagjának. Désilets most is perben áll a Ubisofttal, és az 1666: Amsterdam jogaira pályázik. Amennyiben az eljárás végleg lezárul, és sikerül teljeskörű fennhatóságot szereznie a licenc felett, a csapat elkészítheti azt a játékot, ami eddig egyetlen, az előzetesről készült bootleg felvétel képében látott napvilágot. Mi pedig reménykedünk, hogy így lesz.

AZ ISTENNÉ VÁLÁS ÚTJA FAVÁGÁSSAL KEZDŐDIK



The Warhorn

ADATOK

KIADÓ **PIGEONS INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **PIGEONS INTERACTIVE** – MŰFAJ **RPG** – MEGJELENÉS **2019.01.29.** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6400 FORINT.**

[ÍRTA **ZOO_LEE**] **Fantasy álomkaland keveredik a kemény valósággal, avagy előképzés nélkül várjuk kalandra vágyó fiatalok jelentkezését. Elvárásaink: lelkesedés, tanulási szándék, remek építési skillek, illetve mindezek mellé optimista mentalitás, ha esetleg egy alaktalan árnyékszörny gyomrában végeznéd.**

Túlélőszimulátorok és sandbox játékok – két népszerű műfaj, amelyek a számtalan próbálkozás vegyes színvonalának köszönhetően igen komoly stigmára tettek szert az utóbbi évek során. A recept sajnos túlságosan ismerős, előbb hangzatos promóciók és beharangozók kíséretében felbukkan a színen egy új cím, amely olyan klasszikusok nagyobb, szebb változataként mutatkozik be, mint a DayZ vagy a Minecraft, majd az Early Access állapot elnyúlik, a kezdeti lendület és a támogatók lelkesedése alábbhagy. Ha a végleges verzió el is készül, az mindössze az ígéretek töredékét valósítja meg, és még az említett nagy újítások is olyanok, hogy végeredményében inkább jobb lett volna semmit sem változtatni.

Persze tisztelet a kivételnek – és őszintén remélem, hogy a The Warhorn kivétel lesz. Alapötlete, eddig elérhető játékelemei ugyanis rengeteg potenciállal bírnak, és még többet ígérnek. Névtelen avatárunk egyszerű favágóként tengeti életét, míg végül úgy dönt, eljött a nagy kaland ideje, és egy veszedelmekkel teli szigetre utazik, hogy sok más kalandorhoz hasonlóan keresni kezdje a legendás ősi ereklyét, a Csatakürtöt, mely állítólag többek között isteni hatalommal képes felruházni tulajdonosát.

A szigeten azonban szembesülnünk kell a csúf igazsággal, miszerint gyakorlatilag a sor végére állhatunk csak be, a Csatakürtöt ugyanis előttünk is számtalan kalandor próbálta már begyűjteni, majd hagyott fel a kereséssel, esetleg harapott fűbe valamerre. Ennek oka pedig egyszerű – ellenben a legtöbb hasonszőrű játékkal, a nagy elhatározás és a hősies küldetés nem elég arra, hogy egy mezei munkásból hőst faragjon, felszerelésünk a nullával egyenlő, harctudásunk nevetséges, túlélési esélyeink szánalmasak. Mindez egy olyan szigeten, ahol este rémséges, fény látványára megvaduló árnyéklények árasztják el a vidéket, a természetes veszedelmek mellett pedig tolvajok csapatai is vadásznak a naiv kalandorokra. A nagy küldetés így sárkányok levágása és falusiak mentése helyett az alapoknál kezdődik – a kardforgatás, páncélhasználat és alapszintű barkácsolási ismeretek elsajátításával.

Ha átlagos gamer Pistiből istenné akarsz válni, akkor bizony kemény és bukkanókkal teli út vezet a beteljesüléshez. A játék pontosan ezt mutatja be.

MUTASSATOK UTAT – HAHÓ?

Ahhoz, hogy szert tegyünk erre a tudásra, különböző feladatokat kell teljesítenünk a helyi lakosoknak. A harcosok céhe számára például utána kell néznünk néhány eltűnt bányásznak, cserébe megtanítanak, hogyan küzdhetünk hatékonyan a kétségbeesett hadonászás helyett (más kérdés, hogy ehhez előbb le kell vágnunk a bánya mélyén egy jól megtermett pókot), a tolvajok mutatják be a tolvajkulcsok használatát, és így tovább. A küldetések mellett a játék fő hangsúlya a felfedezésen van. Bár a kaland elején szükségszerű egy térkép beszerzése, azon az igazán érdekes részek természetesen nem látszódnak, és a küldetésadó karakterek sincsenek egyértelműen megjelölve. Ha információra, iránymutatásra van szükségünk, elengedhetetlen, hogy hagyományos módon beszélgessünk minden NPC-vel (ami naplónkban rögzítésre is kerül), valamint időről időre kockáztassunk, letérjünk a kijelölt útról, és saját kezünkbe vegyük a Csatakürt felkutatását. Nem egyszer lelhetünk logikai feladványokra, megfejtendő rejtélyekre, melyek, még ha elsőre céltalannak is tűnnek, gyakran újabb nyomokkal szolgálnak, és szép lassan visznek egyre közelebb a legendás relikvia felé.

Mindennek persze van kockázata – elhalálozás esetén holttestünknél marad az összes pénz és felszerelés, amit nem helyeztünk biztonságba, ha pedig erre esetleg valamilyen különösen kényes

Isteni hatalom, óriáspókok, bányák, városok, mindenféle árnyékszörnyek? Ugyan, maradjunk inkább itt és szedjünk virágot.

helyzetben került sor, akkor komoly munka árán kell újra megszereznünk a megfelelő eszközöket. Bár ez elég nagy büntetés, a gyakorlatban ez a plusz kockázat csak még izgalmasabbá teszi a felfedezést, és még édesebbé minden egyes győzelmet, sikert.

CSINÁLD MAGAD ÉS VÁROSOD

Bár a tanulási folyamat elsőre hatalmas nyűgnek tűnhet, valójában számtalan lehetőséget rejt, a különböző ismeretek elsajátításán túl ugyanis karakterünk fokozatosan kitanulhatja a „crafting" formáit is. Kalandjainkhoz meglehetősen jelentős mennyiségű felszerelésre van szükségünk, páncélokon és fegyverzeten túl bájitalokra, alapvető biológiai igényeinkhez ételre és italra, valamint rengeteg pénzre, vagy pénzre váltható vagyontárgyra. Ezeket igen borsos áron megvehetjük az árusoktól, viszont az árból jelentős kedvezményt kaphatunk, ha a nyersanyagok jelentős részét mi szolgáltatjuk, de később az alapanyagokból már mi magunk is előállíthatjuk őket, ha érméinket inkább más célokra szeretnénk tartalékolni.

Ennek köszönhetően a játék eleje meglehetősen nehézkesen indul a crafting-tudás és a pénz egyforma hiánya miatt, viszont minél több ismeretre és felszerelésre teszünk szert, annál jobban növekednek túlélési esélyeink, és válnak az eleinte elrettentő feladatok rutinná. Sőt, jelentős mennyiségű nyersanyag és a megfelelő tervrajzok birtokában egy számunkra megfelelő helyen kijelölhetjük saját településünk határait is, amely ráadásul, ahogy épületekkel bővül ki, úgy csábítja a különböző NPC karaktereket, valamint egyben az ellenfeleket is, akiktől meg kell védenünk a birtokot. Ez a lehetőség a játék jelenlegi változatában teljesen opcionális – elvileg boldogulhatunk a helyiekre, a gyűjtögetésre és kereskedelemre alapozva is. Azonban lényegesen növelhetjük túlélési esélyeinket, ha élünk a városalapítás jogával, főleg, ha nemcsak lokálisan játszunk, hanem másokat is meginvitálunk játékunkba.

FÉLKÉSZ ÍNYENCFOGÁS

Az ötlet tehát zseniális, az ígéretek szépek, a játék jelenlegi állapotában pedig már több dolog is működik, azonban a 2020-ra tervezett végleges verzió még igen messze van. A leginkább zavaró tényező a tutorial teljes hiánya, amit a főmenüből elérhető kézikönyv helyettesít, változó sikerrel, hiszen bizonyos alapvető kérdésekre (hogyan lehet kereskedni, bizonyos felszereléseket megszerezni stb.) még ez sem ad választ. Szeretem, amikor egy játék, különösen egy felfedezésen és kísérletezésen alapuló program komolyan vesz, és kihívásokat rak elém, ám ez nem egyenlő azzal, hogy alapvető információkat kell hosszasan keresgélnem, mire haladni tudok velük.

Bővíthető, szép új világ?

A nagy, felfedezhető és saját alkotásokkal bővíthető túlélővilágok diadalmenete a Minecrafttal kezdődött, ám azóta számtalan játék próbálta már ilyen-olyan formában továbbfejleszteni, felhasználni a koncepciót. Sokan az online játékok evolúciójának következő állomását látják bennük, mások egy újabb lassan lecsengő trendet, ám tény, hogy számos ígéretes cím érhető el, vagy készülődik a műfajban. A teljesség igénye nélkül: Breathedge, Planet Nomads, Osiris: Zero Dawn, Memories of Mars – melyek ugyan főleg a sci-fit képviselik, de természetesen nem feledkezhetünk meg a No Man's Sky-ról sem, amely botrányos indulása óta a folyamatos frissítéseknek hála lassan azzá a játékká válik, aminek eredetileg lennie kellett volna.

És bár a játék tanulási, fejlődési rendszere összességében tetszett, néhány elemét erős túlzásnak éreztem. Azt elfogadtam, hogy karakterünk nem harcos, így értelemszerűen meg kell tanulnia a kardforgatás titkait – na, de emiatt képtelen pajzsot fogni a kezébe, ráadásul a nagy tudást is csak egy konkrét, a harcosok táborában állomásozó baka tudja megtanítani?

A játék tálalása pedig összességében kissé vegyes képet alkot. Az erősen stilizált, minimalista stílust kedvelem, és bár a The Warhorn tájának bebarangolása során nem egy szép, lélegzetállító panorámára bukkantam, bizonyos elemek, különösen a karaktermodellek elég durván ellensúlyozták ezeket, a filtereken és effekteken túl ugyanis némelyik NPC leginkább egy kezdő modellező első házi feladatára emlékeztetett, és sikeresen kizökkentett az amúgy remek hangulatból. A The Warhorn előtt még hosszú az út, melynek során rengeteg csiszolásra és finomhangolásra szorul, nagyon jól el kell találnia a kihívás szintjét a felfedezésen és craftingon alapuló játékmenet, az indie stílus és a hozzáférhetőség között, és tény, hogy sajnos számtalan példát láthattunk már arra, mekkorát tud bukni egy ilyen ötlet. Ám, ha beváltja az ígéreteket, hivatkozási alappá is válhat.

Bár a karakterek átlagban nem túl szépek, a helyszínek terén azért találni olyat, ahol akár egy életre szívesen letáboroznánk.

TÖRIÓRA – BELEKKEL

WAR OF RIGHTS

ADATOK

KIADÓ **CAMPFIRE GAMES** – FEJLESZTŐ **CAMPFIRE GAMES** – MŰFAJ **MULTIPLAYER AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2018.12.03.** – ÁR **STEAMEN 25 EURÓ, NAGYJÁBÓL 8000 FORINT.**

[ÍRTA **TRAU**] **OKÉS, SRÁCOK, KI TUDJA FEJBŐL, HOGY MIKOR VOLT AZ AMERIKAI POLGÁRHÁBORÚ? VAGY AZT, HOGY MILYEN PUSKÁKKAL LÖVÖLDÖZTEK AKKORIBAN A SZEMBENÁLLÓ FELEK? NNNA, UGYEHOGYUGYE. A CAMPFIRE MULTIS LÖVÖLDÉJE NEM NEKÜNK SZÓL, DE MINKET IS SZÓRAKOZTATHAT. MÁR HA AKARJUK...**

ha meg nem, akkor fél óra múlva le fogod törölni az egészet a francba. Középút nincs: ez nem a Call of Duty, aminél azért casual szinten bárki el tud tölteni néhány órácskát, a hardcore gamerek meg mondjuk éveket. Nos, a War of Rights nagyon nem ilyen. Saját magam is megszenvedtem vele, de a végére elfogadtam, hogy ez valami nagyon más. Más, mint ahogy a témája is speciális: Európában (főleg mifelénk, Balkántetején) az 1861 és 1865 között lezajlott amerikai polgárháború (nagyon leegyszerűsítve: Észak Dél ellen) csak egy érdekes adalék a világtörténelemben. A tengerentúlon viszont nagyon is élő dolog: a Washington melletti Silver Springben eltöltött egy évem alatt számtalan esetben találkoztam ennek jeleivel. Szóval, ha azt nézem, hogy mekkora értő felvevőpiacra számíthat a fejlesztő, akkor máris a helyére kerül ez a dolog, amit War of Rightsnak hívnak.

Más, avagy nagyon eltér ez az 1862. szeptemberi marylandi hadjáratra épülő játék mindentől, amit online FPS-ként valaha is kipróbáltam. A legfontosabb alaptétel: az egyéni akció semmit sem ér. Gyakorlatilag nem tudunk mást tenni, mint csapatban gondolkodni, mozogni és akciókat végrehajtani. Hogy miért? Lássuk csak: a játék alapfegyverei elöltöltős, sima csövű, egylövetű, hihetetlenül pontatlan és kis hatótávolságú puskák, mint amilyen például a .577-es (14,65 mm-es) kaliberű Minié-rendszerű Pattern Enfield 1853 is. A töltési idő is egészen kiemelkedő: a fegyver 22 másodperc alatt lesz ismét lövésre kész. A játék ezt gyönyörűen végig is animálja: puskatus a földre, benyúlás a lőszertartó tarisznyába, az innen kivett egységcsomag papírtasakját kiharapja, majd a tasakot óvatosan a cső tetejére teszi, s a kihulló lőporra a puska csöve alól kivett töltővesszővel alaposan rátömi a golyót és a tömítésként szolgáló papírt. Töltőcső vissza, s már csak a lövésnél a lőport begyújtó csappantyút kell kivenni a táskából és elhelyezni az elsütőszerkezetben. Na, ezért 22 másodperc az újratöltés. Ezt vagy sikerül megszoknod, vagy tényleg aránylag hamar jön az uninstall.

FRIENDLY FIRE!

Emiatt a játék harcászata is teljesen más alapon nyugszik. Okos dolog, ha egyszerű közkatonaként kezdünk, mert a játék alapelve, hogy az egyes ezredek katonái egy-egy arcvonalat tartanak. Az arcvonal itt élet-halál kérdése: szó szerint és átvitt értelemben is. A játék ugyanis semmi mást nem néz a győzelem kiszámolásánál, mint egyrészt az elfoglalandó célponton töltött időt, másrészt a halálokat. Minden egyes saját veszteség fogyaszt a győzelmi pontjainkból, csakúgy, mint az, ha az ellené a meghódítandó/megvédendő terület.

Ha a pályán kóborolva esünk el (márpedig el fogunk: ez nem Rambóknak való vidék), akkor az öt pont mínusz a Griffend... Akarom mondani: a saját oldalnak. Ha a játékban egyértelműen jelzett

ÍGY KELL EZT MEGOLDANI. TÖRTÉNELEMHŰ AKCIÓJÁTÉK, OLYAN INFORMÁCIÓKKAL, AMIKKEL MINDENKÉPPEN TANUL AZ EMBER, MIKÖZBEN AZ APRÍTÁSRA IS JUT IDŐ.

TANULNI MINDIG ÉRDEMES

Nem csak a játékostársak beszélgetései mentették meg nekem a War of Rightsot, hanem az, hogy néhány óra játékidő után rájöttem, más szemüveggel kell néznem. Számomra ez már sokkal inkább egy interaktív, lövöldözős történelemkönyv, mint egy egyszerű FPS. Eleve elolvasok mindent, ami betűket hordoz, de most kifejezetten jólesett (bevallom, némi száraz vörösbor fogyasztása mellett), hogy egy-egy győztes vagy vesztes csatát követően utánaolvastam az éppen átélt eseményeknek, a résztvevő egységeknek, a csapatzászlóknak. Azt hiszem, valahol itt kezdődik a modern, XXI. századi, fogyasztható történelemoktatás és nem az évszámok, események, „fontosemberek" bemagolására alapozott dolgozatíratásoknál...

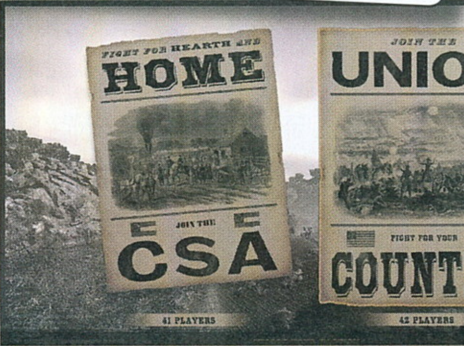
arcvonalban lő hátba egy bajtársunk (fog: tapasztalataim szerint az esetek felében sajáthibás a veszteség), akkor már csak egy pont a levonás.

Fontos a csapatmozgás, ez a játék másik sajátossága, méghozzá a rettenetesen pontatlan és rövid hatótávolságú fegyverek miatt is. A puskán (általában) ugyan van irányzótüske, de sokkal inkább tájékoztató célt szolgál, mintsem valódi segítséget jelentene. Ha a csapat okos, s jó a parancsnok, akkor van esély a támadókat egy sortűzzel megritkítani, és utána jöhet a szuronyroham vagy a puskatussal lebunkózás (A szurony mindig legyen fenn. Mindig!).

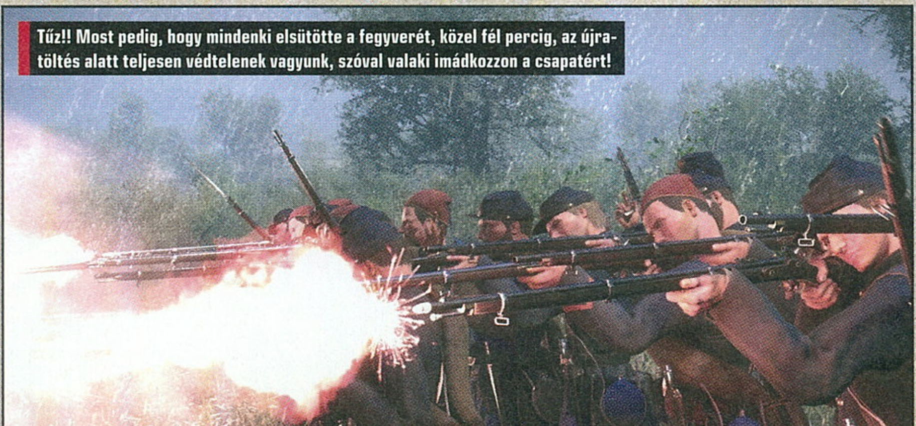
Azt már említettem, hogy a játékot mindig töltetlen fegyverrel kezdjük, és az újraszületésnél is az első dolgunk az R betű szorgalmas megnyomása lesz? Ha közben megmozdulunk, akkor lehet az egész, közel félperces műveletet újrakezdeni.

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

A War of Rights egy érdekes sajátossága a túlnyomórészt amerikai játékosállomány. A kommunikáció angolul folyik, méghozzá pergő sebességgel és ezernyi akcentussal. Nálam ez mentette meg a játékot a letörléstől: egy idő után elkezdtem élvezni azt a remek közösséget, amely a szöveges és élőbeszédes csatornákon alakult ki egy-egy csata alatt. A World of Tankshez vagy a CoD-hoz képest számomra új dolog volt, hogy a résztvevők döntő többsége(!!!) végrehajtotta a játékban magát tisztként indító társuk parancsait. Ezt a döbbenetemet tovább mélyítette, hogy a senki által ki nem nevezett vezetők az esetek túlnyomó többségében értettek is ahhoz, amit csináltak. Bár csak alfa, majd Early Access állapotban, azaz erősen szűrt játékosállománnyal volt szerencsém találkozni a WoR-ban, de ha a csapat együttműködött, néha hihetetlen sikereket lehetett elérni. Ilyen volt a Potomac folyónál felállított védelmi állásunk, ahol mint a New York-i 39. gyalogezred, a híres „Garibaldi Guard" fekete kakastollas katonájaként a folyó keleti partját védtük a támadó déliektől. A tiszt utasításainak („Tölts", többszöri „Célra tarts", majd amikor már a támadók 20 lépésre lehettek, „Tűz") velem együtt mind a 30-35 társam tökéletesen eleget tett, és hát, finoman szólva csúnya munkát végeztünk. Repültek a karok, lábak, fröccsent a vér, omlott a vastagbél kifele. Aztán a szuronyroham, well, nem volt sok esélyük... A csapatmunka fontossága miatt kiemelkedően nagy szerepük lehet a klánoknak, összeszokott online baráti társaságoknak, csapatoknak. Ha egy (fél)profi, a



harcászati lehetőségeket kicsiszolt és begyakorolt csapat kerül egy szerveren valamelyik oldalra, az döntő lehet egy-egy csata során. Itt tényleg nincsenek magányos hősök...



Tűz!! Most pedig, hogy mindenki elsütötte a fegyverét, közel fél percig, az újratöltés alatt teljesen védtelenek vagyunk, szóval valaki imádkozzon a csapatért!

MINT A VALÓSÁGBAN

A játék készítői nagy hangsúlyt fektettek az élethűségre. Ez nem csak a fegyverek működésére értendő, de például az alakulatokra és az egyenruhákra, csapatzászlókra is. A fejlesztők ígérete szerint nem kevesebb mint 60 ezred egyenruháit modellezték le a történelmi dokumentumoknak megfelelően, közlegénytől az ezredesig. Sőt, a tájak, az épületek, a mesterséges és természetes akadályok, a szekerek – mind-mind a lehető legélethűbb formában kerültek a bitek közé. Nos, megmondom őszintén, nem a grafika szépsége fogja elvinni a hátán a WoR-t, legalábbis ami a monoton és ingerszegény mezőket, az egyhangú fákat illeti. A játék az ötös CryEngine grafikus motort használja, de reménykedjünk abban, hogy a végleges változaton még sokat csiszolnak a srácok. Mondjuk, a városi csatákban azért vannak szép részletek, a kőlépcsők, illetve a zuhogó eső cseppjei a monitor másik oldalán, vagy éppen a lassan tovatűnő lőporfüst (a korabeli fekete lőpor nem a tökéletes égéséről volt ismert...), de például a szekerek nem sérülnek, még ha puskatussal kezelem őket, akkor sem. A holttestek sem a standard, jelképes megoldással készültek: a kéz, a láb leszakad, a fej hiányzik, a vér – vérszínű és alvad is. Az igazi háború (jelentem, Afganisztán megvolt) véres és ocsmány, s a játék ezt a társaihoz képest sokkal erősebben mutatja meg.

Szóval megosztó kis darab ez: aki szereti a történelmet, azon belül is a korhű fegyvereket, az amerikai polgárháborút, imádni fogja. Aki meg hozzá van szokva a 400 méterről leadott headshothoz, a soha ki nem fogyó lőszerrel kaszaboló géppuskákhoz és a hajszálpontos légitámogatáshoz, az sikítva menekül majd, nagyjából a tizedik percben. Így van ez jól: az ínyencek csapata mindig válogatott társaság...

MENEKÜLÉS TARKOVBÓL

ESCAPE FROM TARKOV

ADATOK

KIADÓ **BATTLESTATE GAMES** – FEJLESZTŐ **BATTLESTATE GAMES** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **ISMERETLEN** – ÁR **35 EURÓ A LEGOLCSÓBB CSOMAG (NAGYJÁBÓL 11 200 FORINT).**

[IRTA **WILSON**] Méregdrága beugró, nehezen leírható játékmenet, PR-botrányok, zseniális tehetség. A hírekben egyre többet szereplő Escape from Tarkovnak mindenből kijutott, mégis ez lehet a közeljövő egyik legsikeresebb és legnépszerűbb játéka, legalábbis egy kisebb szubkultúra számára.

Az Escape from Tarkov (EFT) már ott megnehezíti az ember életét, ha be kell határolni, hogy pontosan milyen műfajhoz is tartozik – mert igazából többről van szó, mint ahogy elsőre látszódik. A legegyszerűbben talán úgy lehetne leírni, mint az Arma-sorozat és a S.T.A.L.K.E.R.-epizódok bizonyos elemeinek fúzióját, kimondottan online keretek közé helyezve. Azaz egy meglehetősen egyedi, grindelős, realisztikus, a szó szoros értelmében hardcore lootshooter, ahol nem egy sztorit, vagy katonai helyzetet kell a lehető legakkurátusabban megoldani, hanem folyamatos, végelláthatatlan küzdelem zajlik az újabb és újabb felszerelésért. Ráadásul az EFT egyedül nem nagyon játszható (egész pontosan be lehet menni az egyes helyszínekre botokkal vagy azok nélkül, de ez csak turistamód, azaz sem eredménye, sem következménye nincs), csak és kizárólag online, egy pályákra bontott világban, egy térben ragadva adott számú ismerős vagy ismeretlen játékossal, illetve a gép által irányított ellenfelekkel.

A legtöbb taktikai lövöldével szemben az Escape from Tarkov nem csak dinamikus napszakváltással, változó időjárással is kecsegtet.

KELETI KÉNYELEM

A címadó Tarkov egy oroszországi fiktív település, amely az Európa és az Oroszország között húzódó évszázados feszültség konfliktus-zónájává változott, miután egy több hónapos politikai vita eredményeként az ENSZ békefenntartói, az orosz belügy egységei, és két privát katonai szervezet egymásnak esett. A város, egész pontosan a régió határai így lezárásra kerültek, civilek helyett pedig két oldal, a nyugatot képviselő USEC és a keletet erősítő BEAR zsoldosai róják annak utcáit, folyamatosan küzdve egymással, a megmaradt javakért marakodó Scavengerekkel és persze a random generáció szeszélyeivel.

Az EFT világa azonban sokkal többől áll, mint egy szimpla városból, elvégre hozzátartozik a teljes agglomerációs zóna is. A világtérkép így több kisebb-nagyobb pontra osztható, melyek mindegyike egy önálló, hermetikusan lezárt, esetenként több négyzetkilométeres területnek felel meg. Utóbbiakból jelenleg (2019 januárja) 6 érhető el, és legalább 4 készül még a béta idején, előre nem meghatározott időpontokban bővítve tovább az EFT már jelenleg is meglehetősen nagy terepét: a legutóbbi tavaly decemberben érkezett, a város alatt elhelyezkedő titkos, és minden szempontból high-tech laboratórium képében.
Az EFT helyszínei nemcsak felépítésben, de tematikában is jelentősen eltérnek egymástól.
A játékot elindító Factory egy apró, komor és sötét, barátságtalan gyárépület, ahol két nagy hangárban és az alattuk húzódó folyosórendszerben lehet akciózni; a Woods egy gigantikus erdőterület, ahol egy-két faházon, fatelepen és egy nagy tavon kívül sok látnivaló nem akad, cserébe kilométereket lehet gyalogolni; az Interchange egy klasszikus bevásárlóközpont-kolónia, ahol egy IKEA (IDEA), egy Auchan (Goshan) és egy OBI-klón (OLI) található meg, elképesztően sok lehetőséget nyújtva a lootoláshoz; az e mellett húzódó Customs egy ipari park, ahol elhagyott raktártelepek, építkezési területek és katonai ellenőrzőpontok között kell lavírozni; a kínálatot záró Shoreline pedig az EFT legnagyobb területe, ami egy aprócska faluból, egy szanatóriumból/spából, egy erdőből, tengerpartból és kikötőből áll.

Az, hogy mindezek a helyszínek egymás határaihoz közel esnek, azért említendő, mert a hosszú távú fejlesztési tervben az is szerepel, hogy ezeket és a később érkező térképeket összekössék, és egy nagy, töltőképernyő nélküli, hatalmas open world világban egyesítsék, de addig még hosszú út és sok befejezetlen pálya vezet. Még nem fedezhettük fel Tarkov városának szívét, a felhőkarcolók,

Macska szentély, kaszinó, vagy tárgyalóterem? Legyen játszótér, akkor ugrálhatunk az asztalon.

társasházak övezte városközpontot, a külvárost, Tarkov folyóparti részét, vagy épp az ez alatt húzódó világítótornyot – és a távoli jövőben további bővítmények is várhatók. A beígért tartalom azonban több mint fele elérhető, és a következetesség jegyében mindegyik ugyanazt a csavart tartogatja: az ismeretlent, legalábbis a kezdők számára. A realizmus jegyében az EFT-ban nincsen játékbéli térkép (oké, ez nem teljesen igaz, 3-4 pályához lehet a kereskedőknél orosz nyelvű, papír alapú útmutatót vásárolni), iránytű, GPS vagy bármi, ami a navigációt segítené, megmutatná a játékos/társak pontos helyzetét. Sőt, még kijutni (ami itt a „küldetés" sikeres teljesítésének felel meg) is csak bizonyos pontokon lehet és csak bizonyos ideig. Az elsődleges feladat minden esetben a túlélés, a lootszerzés és a kimenekítés, amire mindig adott idő, 45-60 perc áll rendelkezésre. Aki ezen idő alatt nem

Az EFT részben annak köszönheti sikereit, hogy a Twitchnek és más streaming szolgáltatásoknak hála alaposan elterjedt a híre.

jut el egy kijáratig, veszít (nem is keveset, erről hamarosan...), de közben az órát is figyelni kell, mert vannak olyan kivezető utak, amelyek bizonyos idő után deaktiválódnak, vagy már alapjáraton is bizonyos feltételt szabnak. Kiváló példa erre a Labs, ahol több lift is a felszínre vezet, de ehhez előbb vissza kell kapcsolni azok áramgenerátorait egy labirintusszerű pincerendszer mélyén, és ez akkora zajjal jár, ami nemcsak minden játékos, de minden gép által irányított Scavenger figyelmét is azonnal felhívja, brutálisan megnehezítve ezzel a túlélés utolsó, kritikus szakaszát.

A FELFEDEZÉS ÖRÖME

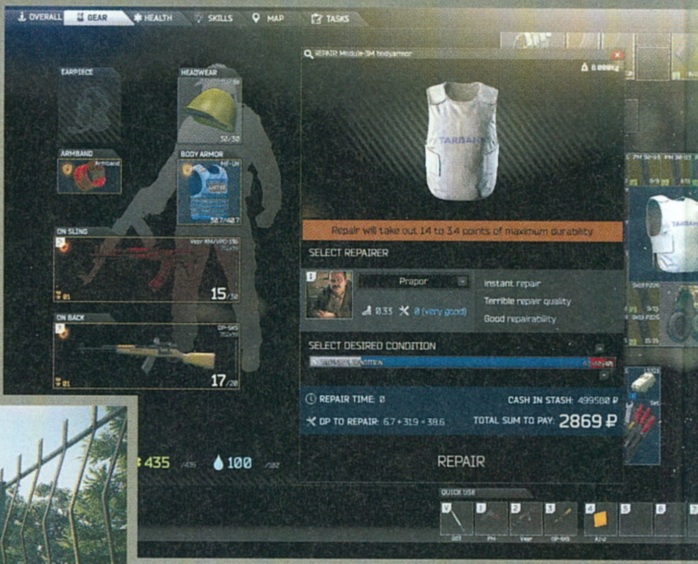
Az első 10-15 óra ezért igazából azzal telik, hogy az ember próbálja kiismerni az elérhető térképeket, megtalálva és memorizálva azok összes kijáratát, hiszen hiába tartozik mindegyikhez legalább egy tucat, az aktuálisan elérhető pontok listája random változik, ezért akinek nincs pályavagy helyismerete, akár 20-30 percet is el tud pazarolni a vándorlással, míg véletlenül bele nem botlik (feltéve, ha egyáltalán életben tud addig maradni) a megváltást jelentő kiútba. És aki azt hiszi, hogy ez bagatell, komoly slamasztikában találhatja magát – főleg, mikor kiderül, hogy Scavként megint tök más kijáratok vannak...

De mi a fene az a Scav? A Scavenger rövidítése: ezek a gép által irányított ellenségek. Az EFT-ban azonban kétféleképpen van lehetőség bemenni a pályákra: az induláskor létrehozott, a BEAR vagy a USEC oldalát erősítő zsoldosként, illetve akár Scavként is. Az egy élettel rendelkező Scavek felszerelése minden esetben randomizált, azaz az induláskor derül ki, hogy épp milyen felszereléssel jut a játékos a térképre. Scavként a többi, gépi Scav nem jelent veszélyt (egészen addig, míg nem lövünk le egyet: onnantól fogva az összest elkerülhetjük!), de a normál játékosok igen, na meg persze azok a Scavek, melyek felett az irányítást mások veszik át. Mi értelme így a játéknak? Az, hogy a loot, amit Scavként sikerül felszednünk, és elvinnünk a kijáratig, megtartható, és átadható a főkarakternek, vagy értékesíthető a piacterek egyikén.

Miért van szükség erre a hordároskodásra, miért nem lehet csak úgy mindent megvenni? Alapvetően lehet, csak épp borsos áron. Az EFT-ban három (virtuális) valuta van: a legtöbbször használt a rubel, de lehet dollárt

EROKTIC ÉS A PR

Az orosz Battlestate Games az elmúlt hónapok során sajnos elsősorban botrányai miatt került be a hírekbe. Az elsőjátékos csapat közösségi menedzsmentje meglehetősen furán reagálja le a vásárlói véleményeket, a legtöbb kritikára, negatív, esetleg konstruktívnak szánt véleményre ugyanis inkább támadással szokott reagálni, semmint normális attitűddel. Ez 2018. év végén csúcsosodott ki, amikor az egyik legismertebb tartalomgyártó, Eroktic a játék launcherének biztonsági kockázatáról és fióklopásáról szóló videójára az illető YouTube-csatornájának ellehetetlenítésével reagáltak, automatikusan letiltva annak összes, az EFT-ről szóló videóját, közben kiadva egy olyan közleményt, amely többek között „nem kívánatos személynek" nevezte a streamert. A hatalmas botrány miatt a Battlestate végül a tiltást visszavonta, Eroktic viszont érthető módon úgy döntött, soha többet nem hajlandó foglalkozni az EFT-val, ahogy több más egykori EFT-streamer sem.



Picit rozsdás, picit olajos, éppen ahogy szeretem. AK, te vagy a szívem választottja.

és eurót is harácsolni. Az árusoknál ezekből lehet mindenféle dolgot beszerezni, a fegyvertől kezdve a lőszereken és tárakon át egészen a tárkapacitást bővítő ládákig, de maguk a játékosok is kereskedhetnek egy bolhapiacon, ahol elképesztő árakon (a pár százezertől a több millióig) lehet beszerezni gyakorlatilag bármit, ami csak megtalálható a játékban. Ezt persze előtte valakinek – azaz neked és a többi EFT-játékosnak – össze kellett szednie, sikeresen ki kell hoznia. És itt rejlik az EFT igazi mechanikája: a játékmenethurok, ahol az ember PMC-ként/Scavként bemegy az egyik helyszínre, felkap mindent, amit mozdítható, kihozza, aztán eladja, hogy legyen pénze finanszírozni a jövőbeni kalandjait. Nem belépti díjról van szó, hanem arról, hogy az EFT-ban alapvetően mindenkinek egy élete van – aki a küldetés során meghal, az a világon mindent elveszít, ami épp nála volt, pont, mint egy roguelike játékban. Ez ellen védekezni csak kétféleképpen lehet: a görög ABC betűi után elnevezett, eltérő tárkapacitású konténerekkel, amik elhalálozás után nem veszítik el tartalmukat, illetve biztosítás kötésével, amely nem garanciát, csak esélyt ad arra, hogy az elvesztett tárgyak egy része 24-48 órát követően visszajut az emberhez, feltéve, ha közben valaki más nem lootolta ki a hullát.

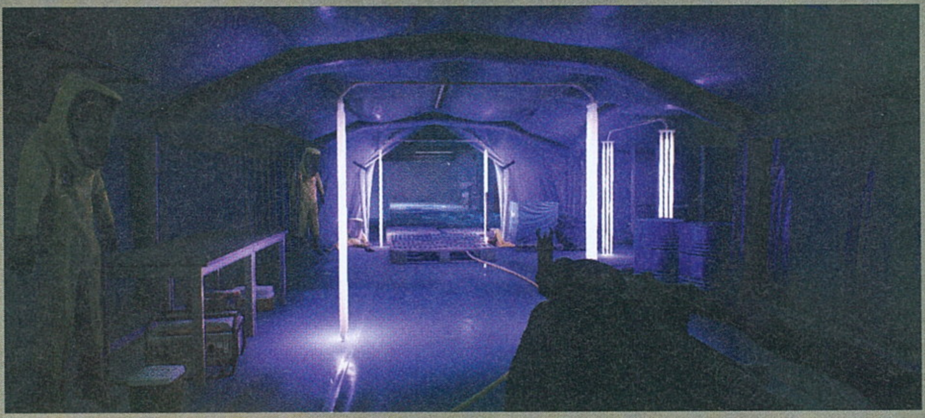
ROGUE-FPS

Emiatt a haszon-kockázat gondolkodásmód miatt az EFT sokszor izgalmasabb, mint egy horrorjáték: az ember összeszorított fogakkal, szépen, lassan, lopakodva próbál megtenni mindent, hogy ne hívja fel magára a figyelmet, és a javaival, meg a még helyükön lévő belső szerveivel együtt hagyja el a térképet, ami nem egyszerű egy olyan világban, ahol egyetlen golyó is azonnali halált hoz, és ahol a tűzharcok nem percekig, hanem másodpercekig tartanak.
Az Arma mint ihletforrás itt lép képbe – az EFT azért shooter, mert alapvetően erre van kihegyezve, csakhogy a piac 99%-tól eltérően nem a fiktív, árkádosított háborúzást tartja követendő példának, hanem a palettáról szinte teljes egészében hiányzó, sok szempontból hiperrealisztikus megközelítést. Ezt három különböző részre oszthatjuk: a fegyverforgatásra és tűzharcra, a testszimulációra és a tárgymenedzselésre.

Fegyverforgatás alatt érthetjük a fegyverek viselkedését, illetve azok testreszabhatóságát is. Előbbi azt jelenti, hogy minden egyes eszköz abszolúte eltérő paraméterekkel rendelkezik, beleértve azok lősebességét, hatótávolságát, pontosságát, viselkedésmintáját, utóbbi pedig azt, hogy milyen módon és milyen mélységig lehet ezen változtatni. A válasz: végtelen számban. Mivel a két funkció, a viselkedés és a testreszabhatóság kéz a kézben jár, ezért triviális, hogy egy jól felszerelt, a legjobb és legtöbb alkatrészt használó eszköz lényegesen jobb, mint egy, a gyártósorról éppen csak leesett, fapados variáns. A testreszabhatóság az EFT-ban viszont sokkal többet jelent, mint bármelyik másik játékban, ami valaha megjelent. Itt nem csak arról van szó, hogy az ember másfajta lőszert használ,

EGYSZER ÉRKEZIK...

Habár a Tarkovnak alfából meglehetősen gyorsan sikerült bétába átfordulnia, még mindig hosszú út áll a fejlesztők előtt. 2019-ben számos újítással készülnek: a Unity új változatára való átállás és temérdek optimalizáció remélhetőleg pontot tesz a teljesítménybéli és lagproblémákra, a térképek és a vegetáció újradolgozása pedig a látványon kíván erősíteni. Számunkra ennél azonban érdekesebb a tartalmi rész. Itt az újfajta kijutási lehetőségeken és az új helyszíneken túl egy új kereskedő viszi a prímet, de hasonlóan izgalmasnak tűnnek a komoly sztorielemeket tartalmazó küldetések is, ahogy a tárgymenedzselés újragondolása mellett a napi feladatok is. Kíváncsian várjuk, mit tartogatnak még a tarsolyukban!



VERZIÓKÍNÁLAT

A kizárólag a stúdió hivatalos oldalán megvásárolható Escape from Tarkovból (steames változat, ha lesz is, csak az 1.0 után) több változat is elérhető, és az AAA játékoktól eltérően itt nem csak kozmetikai kiegészítőkről van szó, hanem az EFT élvezhetőségét fundamentálisan megváltoztató eltérésekről. Jelen sorok írásakor az alábbi verziók érhetők el – az árak az áfát nem tartalmazzák:

STANDARD EDITION (34.99 EUR)
-Zárt béta hozzáférés
-10x26-os stash méret
-Bónusz felszerelés

LEFT BEHIND EDITION (57.99 EUR)
-Zárt béta hozzáférés
-10x36-os stash méret
-Bónusz felszerelés

PREPARE FOR ESCAPE EDITION (79.99 EUR)
-Zárt béta hozzáférés
-10x46-os stash méret
-Bónusz felszerelés
-Extra reputáció a kereskedőknél

EDGE OF DARKNESS EDITION (109.99 EUR)
-Zárt béta hozzáférés
-10x66-os stash méret
-Bónusz felszerelés
-Extra reputáció a kereskedőknél
-Egyedi ingame ID
-Hozzáférés a DLC-tartalmakhoz (Szezonbérlet)

vagy rárak egy hangtompítót, célzókát a vázra: nincs olyan nevesített, ténylegesen fontos alkotóelem, amit ne lehetne lecserélni, átszabni. Módosítható a tus/markolat, a tárfészek, az irányzék, a gázblokk, a zárszerkezet, a kompenzátor... gyakorlatilag minden, ami fegyverré tesz egy fegyvert. Ezen átszabhatóság a küldetések közben is elérhető, így menet közben is be lehet vetni a megtalált alkatrészeket, vagy lefejteni azokat az ellenfelektől zsákmányolt felszerelésről, sőt a rendszer rugalmasságát és komplexitását mintázza az is, hogy teljesen ésszerűtlen és értelmetlen módon is lehet ezeket hasznosítani: távcső elé szereléksínt rakni például, ami mindkettőt tök használhatatlanná teszi...

KALIBER-ÁLMOK

A testszimuláció hasonlóan komplex, bár még csak bizonyos elemei aktívak. Ez javarészt a sérülést jelenti, amely végtagszinten működik, azaz külön el lehet lőni a bal- és jobb kezet és lábat, külön lehet sebezni a mellkast, a gyomrot és a fejet is. Ez lehet horzsolás, nyílt seb, vérzés, agyrázkódás vagy komplett csonkolás is. Értelemszerűen elég sok minden azonnali halállal jár, de jelenleg bizonyos gyógyszerekkel (morfium, fájdalomcsillapító) ideiglenesen kiiktathatók a nem halálos sérülések, és így el lehet bicegni a kijáratig.

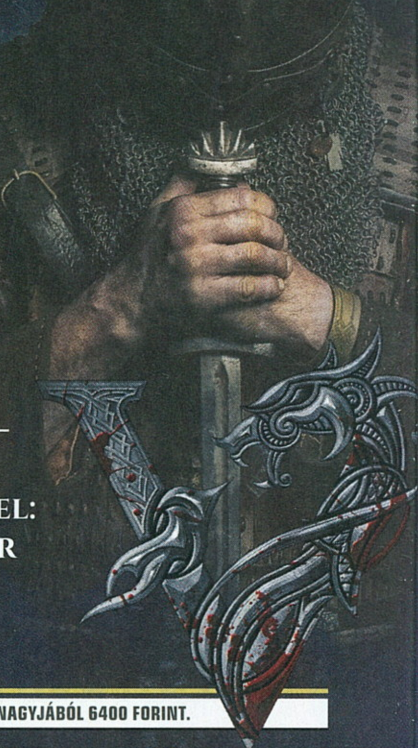
A jövőben ennél több minden is várható, sokkal nagyobb szerep jut a hidratációnak és az éhségnek, a testhőmérsékletnek, a sugárzásnak vagy akár a vegyi fegyverek okozta károknak.
A testszimuláció frontján jelenleg sokkal hangsúlyosabb a mozgás. A lépés sebessége az egér görgőjével egy gazdag skálán változtatható (minden lépésnek hangja van, ráadásul ennek típusa és hangereje függ a cipő alatt található felülettől!), de még a guggolás magassága is kiválasztható, sőt nemcsak kihajolni lehet, de akár csak a fegyvertartó kezet is kidughatjuk egy fedezék mögül, úgy lövöldözve, hogy a többi testrész nincs teljesen kitéve az ellenfelek támadásainak.

A tárgymenedzselés terén sem lehet ok a panaszra, az EFT hagyományos, slot-alapú rendszert használ, azaz minden dolog adott mennyiségű helyet foglal el a négyzetrácsra osztott tárolóeszközökben. Ennek folyamatos menedzselése viszi el az összes időt a küldetések között, mivel mind a karakter, mind a stash tárolókapacitása extrémen véges – olyannyira, hogy utóbbi konkrétan attól függ, az ember melyik változatot vásárolja meg a játékból. Szerencsére a mozgástér bővíthető a különböző méretű táskák, ládák és egyéb tárolóeszközök beszerzésével és használatával, de a jelenlegi rendszer alapvetően a teljesen manuális szortírozásra épül, így a küldetések előtti felszerelés-összerakás lassú és meglehetősen körülményes, de ettől még borzasztóan élvezetes folyamat.

És bár ezen a négy oldalon közel sem esett szó mindenről, amit az Escape from Tarkov tartogat, és amit a jövőben tartalmazni fog, már a leírtak alapján is túlzás nélkül kijelenthető, hogy nem csak az elmúlt évek, de minden idők egyik legjobb és leginnovatívabb shooteréről van szó, amely hardcore realizmusa ellenére borzasztóan élvezetes, és amely egy hosszú és mély tanulóidőszak során mutatja meg igazán, hogy mit is tud. Ez pedig egy olyan élmény, amit egy másik játék sem tudhat magáénak.

IKEA FARKASOKKAL

VALNIR ROK



[ÍRTA **STEELSAINT**] **A VIKINGEK ÉS A TÚLÉLŐJÁTÉKOK NÉPSZERŰSÉGE TÖRETLENNEK BIZONYULT AZ ELMÚLT ÉVEK SORÁN, EZT LÁTVA PEDIG A NÉMET ENCURIO CSAPATA ELŐÁLLT A BOMBABIZTOS SIKERRECEPTTEL: EGY VIKINGEKRŐL SZÓLÓ MULTIS TÚLÉLŐJÁTÉKKAL. A KÉRDÉS MÁR CSAK ANNYI, HOGY BEJÖTT-E/BEJÖN-E A SZÁMÍTÁSUK?**

ADATOK

KIADÓ **ENCURIO, ROK ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **ENCURIO** – MŰFAJ **AKCIÓ/KALAND** – MEGJELENÉS **2017.09.26.** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6400 FORINT.**

A Valnir Rok első pillantásra semmit sem bíz a véletlenre. A vikingek egy amolyan örökzöld témaként mindig képesek felkelteni az emberek érdeklődését, és a multis túlélőjátékok népszerűségéhez sem férhet kétség. Ha pedig mindehhez még azt is hozzávesszük, hogy a küldetéseket egy bestseller-szerző jegyzi Giles Kristian személyében, akkor látszólag minden adott egy igen népszerű és sikeres cím elkészítéséhez. De vajon a német encurio csapatának a jól hangzó elméletből mennyit sikerült átültetnie a gyakorlatba?

ÜDV A MÉLYPONTON!

A játékba bejelentkezve a szimpatikusabb PvP vagy PvE szerver kiválasztása és egy gyors karaktergenerálás után máris szó szerint a mélyvízben találjuk magunkat. Hajónk ugyanis viharba keveredik és zátonyra fut, mi pedig egy szál gatyában, bajtársaink hulláival övezve térünk magunkhoz egy számunkra teljesen ismeretlen sziget partján. Aggodalomra azonban semmi ok: a közelben álldogál egy feltűnően nyugodt öregember, aki pár küldetés segítségével szívesen elmagyarázza nekünk a túlélés alapjait ebben a zord világban, ha pedig az ő iránymutatása nem lenne elég, a hajónk roncsai között rátalálunk az egyik haldokló emberünkre is, akitől a fegyverkészítés rejtelmeit leshetjük el.

Innentől kezdve pedig csak rajtunk áll, hogy mit akarunk kezdeni magunkkal. A térképen ugyan látszik egy sor település, és ha kicsit szétnézünk a környéken, más, jelöletlen épületeket is találhatunk, de a fejlesztők nem terelnek minket egyik irányába sem, oda megyünk, ahová csak kedvünk tartja. Ez a korlátlan szabadság azonban nagyon hamar visszaüthet, hiszen a minimális bevezetést követően még közel sem tudunk eleget ahhoz, hogy boldogulhassunk a játékban. Az öregemberen és a haldokló harcoson kívül más karakterek is adnak a tutorialhoz tartozó küldetéseket, ezeknek az NPC-knek a helyét viszont semmi sem jelzi, így nincs más hátra, addig kell bolyonganunk, amíg beléjük nem botlunk.

Sajnos ez a kidolgozatlanság a többi küldetésnél is megfigyelhető. Bár a játék leírásában még úgy szerepel, hogy a küldetéseket Giles Kristian jegyzi, a valóságban elég egyhangú és repetitív munkákat kell elvégeznünk: szedj össze tíz bogyót, ölj meg öt nyulat – szinte csak ilyesmikkel fogunk találkozni. Ez persze nem is feltétlen lenne gond, hiszen mégiscsak egy túlélőjátékról beszélünk, csak Giles Kristian megemlítése után én egy kicsit nagyobb mélységet vártam volna a küldetésektől.

BÁR A JÁTÉK MÁR MÁSFÉL ÉVE KORAI HOZZÁFÉRÉSBEN VAN, MÉG MINDIG TÖMVE VAN BUGOKKAL, AMI AZÉRT INTŐ JEL.

MINIMALISTA TÚLÉLÉS

Bár a program hivatalosan egy túlélőjáték, a vikingek szigetén egyáltalán nem jelent olyan nagy kihívást életben maradni, mint például a Green Hell (lásd a PC Guru 2018/10-es számát) dzsungelében. Kapunk ugyan két csíkot, melyek a karakterünk jóllakottságát és hidratáltságát mutatják, de ezeknek a 100% közelében tartása igazán nem nagy művészet. Inni gyakorlatilag mindegyik tónál vagy kútnál tudunk, és bár a vadászat a játék elején még kicsit trükkös lehet, éhségünket különféle bogyókkal is csillapíthatjuk, ezekből pedig bőven van a szigeten. Gondot egyedül az esti fagy jelenthet, de az is csak addig, amíg el nem készítjük az első ingünket, ami azért elég hamar megoldható.

A játékban továbbá helyet kapott egy fejlődési rendszer is. A különböző küldetések teljesítését és az ellenfelek legyőzését mind tapasztalati ponttal

Mivel vigyázni kell arra is, hogy éhen ne haljunk, mindig legyen kéznél néhány levágott ló. A Red Deadben vágtáztunk már eleget.

Azt hiszem, ideje végre felkeresnem a falu elöljáróját. Betiltatta az oldalt felnyírt hajat, pedig ez a frizura a kedvencem.

A MODERN TÁLTOS

Bár Giles Kristian keze nyoma egyelőre nem igazán fedezhető fel a játék küldetéseinek szövegében, már csak az ő neve miatt is megérheti figyelni a Valnir Rokra. A 44 éves író 1975-ben, Leicestershire-ben született, de az anyja norvég, így igen erős szálakkal kötődik Észak-Európához is. Elsősorban a történelmi fikció műfajában alkot, regényei szereplői gyakran viking harcosok. Neve előttünk sem lehet teljesen ismeretlen, hiszen A Bosszú Istene, a Téli Tűz és A Vihar Szárnyai című munkái magyarul is megjelentek a GABO kiadó gondozásában, ahogy a Wilbur Smithszel közös munkájuk, az Arany Oroszlán is elérhető idehaza. Ez utóbbit a Delej kiadó kínálatában érdemes keresnünk.

honorálja a program, ha pedig ezekből elég jön össze, szintet lépünk, és képességpontokat kapunk. Maguk a skillek két szekcióra oszthatóak: az egyik a különféle hivatásokra (asztalos, bőrműves stb.) fókuszál, amik az építkezés és craftolás során lesznek a hasznunkra, míg a másik csoportban az alaptulajdonságainkat, például az életerőnket vagy a teherbírásunkat növelhetjük.

Ennek a fényében a Valnir Rok nem is feltétlen a túlélést és a természeti elemekkel folytatott küzdelmet helyezi a középpontba, sokkal inkább a küldetésekre és az építkezésre fókuszál. Ezen a téren pedig kifejezetten dicséret illeti a készítőket, ugyanis a craftrendszer a játék legjobban eltalált része. Ahhoz, hogy bármit építhessünk, előtte fel kell fedeznünk az adott tárgy receptjét, azaz az elkészítéséhez szükséges alapanyagok listáját. Ha rábökünk valamire a hátizsákunkban, a játék jelzi, hogy mi mindent lehet építeni az adott tárgyból, valamint azt is elárulja nekünk, hogy hány egyéb összetevőre lesz szükségünk, de hogy pontosan mik ezek, azt már nekünk kell kitalálni.

Elsőre talán kicsit körülményesnek hangzik a rendszer, de szerencsére mindegyik tárgy logikus alapanyagokból épül fel, így elég izgalmas barkácsolás előtt azon gondolkodni, hogy most vajon mire lesz szükségünk. Egy egyszerű tűzrakóhely például simán összedobható némi kőből, de ha mondjuk, ágyat szeretnénk magunknak, akkor ahhoz már fára és feldolgozott állatbőrökre lesz szükségünk.

Ha pedig már nem jelent többé kihívást az egyszerű túlélés, mert olyan fejlettek vagyunk, hogy senki nem mer még csak ránk nézni sem, akkor jöhet a játék sava-borsa: az építkezés. Ezen a téren a készítők szerint egyedül a fantáziánk és az ellenségeink szabnak nekünk határt, és ez igaz is. Ha elég nyersanyagot gyűjtöttünk, akár komplett falvakat is felhúzhatunk a semmiből. Elvileg lehetőség van még saját klánvárosok alapítására is, ilyen irányú törekvéseinket viszont alighanem korlátozni fogja, hogy jelenleg alig lézengenek páran a szervereken. A tesztelés során én mindössze egy másik játékosba futottam bele, de ő is kijelentkezett fél perccel azután, hogy találkoztunk.

EARLY ACCESS, KOMOLYAN

A játék technikai oldalát nézve a grafika korrektnek mondható, nem kiemelkedő, de annyira nem is ronda, viszont a hangok (különösen az állatok hangjai, ha nagyobb csoportban bóklásznak valahol), már kifejezetten idegesítőek tudnak lenni, ráadásul az ember fülét is bántja a folyamatos, monoton rikácsolás, amit például a madarak hajlamosak produkálni.

Ami viszont sokkal jobban zavarhatja az embert, az a bugok kavalkádja, amivel találkozni fogunk. Az NPC-k és az állatok furán, darabosan mozognak, karakterünk hajlamos a semmitől is sebződni, az egyes tárgyakkal néha nem lehet interakcióba lépni (különösen jó élmény ez, amikor valami ritka alapanyagra bukkanunk, de nem tudjuk felvenni), van, hogy egyszerűen csak átesünk a térképen, és a harcok során is elég érdekesen alakulnak az egyes modellek hitboxai. Igazából a fent felsorolt hibák nem is feltétlen jelentenek gondot, hiszen mégiscsak egy korai hozzáférésű címről beszélünk, csak fontos észben tartani, hogy a Valnir Rok a bugjai számával azért még ebből az Early Access-mezőnyből is kiemelkedik egy kicsit.

VIKINGEK KÍMÉLJENEK?

Mindent összevetve a Valnir Rok jelenleg leginkább egy ígéretes alapnak tűnik, amin azonban bőven van még mit csiszolni, mielőtt egy igazán ütős játék válhatna belőle. A craftrendszer és a házépítés kifejezetten élvezetes lett, viszont a rengeteg bug és a kicsit fapados játékmenet alaposan visszahúzza az élményt. Így a Valnir Rok jelenlegi állapotában elsősorban azoknak ajánlható, akik élnek-halnak a vikingekért, és szívesen kipróbálnák, milyen a túlélés egy északi harcos bőrébe bújva. Ettől függetlenül viszont másoknak is megérheti figyelni a játékot, hiszen ha a fenti hibákat javítják, akkor egy kifejezetten kellemes program lehet az encurio alkotása.

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

Megérkezett az új év, vele együtt pedig már tudjuk, mi minden érkezik 2019 első hónapjaiban. Az esztendő legjobb címei is csak arra várnak, hogy az év lapszámaival együtt bezsákold valamelyiket. Ennek megfelelően idén is nagyszerű előfizetési csomagokkal várunk benneteket, melyek lényege, hogy negyedéves, féléves vagy éves előfizetés esetén kedvenc lapotok mellé az alábbi dobozos teljes játékokat vagy hardvereket is mellékeljük.

A megjelenés előtt álló játékokat akár a premierjük napján is kézhez kaphatják az előfizetők, akik így a magazinok és a játékok összeadott áránál kedvezőbben jutnak hozzá mind a Guruhoz, mind a vágyott szoftverhez.

PC GURU ELŐFIZETÉS + FARMING SIMULATOR 19 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **13 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + ANTHEM (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + FAR CRY NEW DAWN (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **19 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **27 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + DEVIL MAY CRY 5 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **21 990 FT**

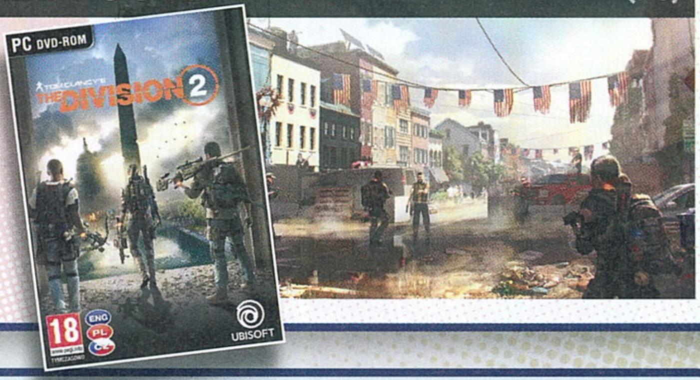
ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **29 490 FT**

Felhívjuk a figyelmet, hogy az alant látható árak kizárólag új előfizetés esetén értendők, a meglévő előfizetések esetén pedig azok hosszabbításakor kedvezményt biztosítunk. Fontos továbbá, hogy a játékszoftvereket csak a feltűntetett platformokon tudjuk biztosítani. Az előfizetések online lebonyolításáért látogass el a https://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok weboldalra!

PC GURU ELŐFIZETÉS + TOM CLANCY'S THE DIVISION 2 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**



PC GURU ELŐFIZETÉS + ANNO 1800 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

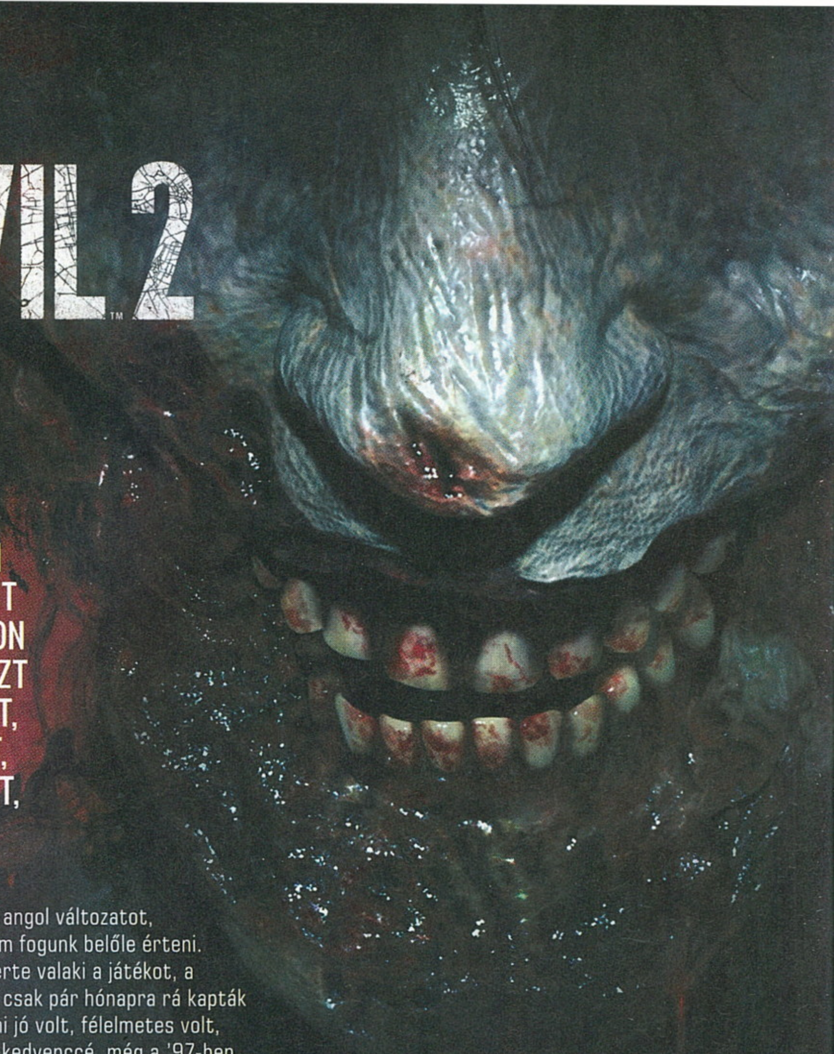
ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**

FIZESS ELŐ ÉS NYERJ EGY SHUTTLE SZ170R8 BAREBONE GÉPET!

Most éri meg csak igazán belépni előfizetőink táborába, ezzel házhoz rendelve a PC Gurut!

Azon olvasóink között, akik 2019. március 29-én aktív éves (!) előfizetéssel rendelkeznek, egy Shuttle SZ170R8 barebone gépet sorsolunk ki. A készülék értéke nagyjából 90 000 forint, és tartalmaz egy (Intel) alaplapot, hűtést, tápegységet. Sorsolás: 2019. 04. 01.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.



A LEGENDÁK ÖRÖKKÉ ÉLNEK

RESIDENT EVIL 2

ADATOK

KIADÓ **CAPCOM** – FEJLESZTŐ **CAPCOM**
MŰFAJ **TÚLÉLŐHORROR** – MEGJELENÉS **2019.01.25.**
ÁR **STEAMEN 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 100 FORINT, KONZOLRA 17 990 FT.**

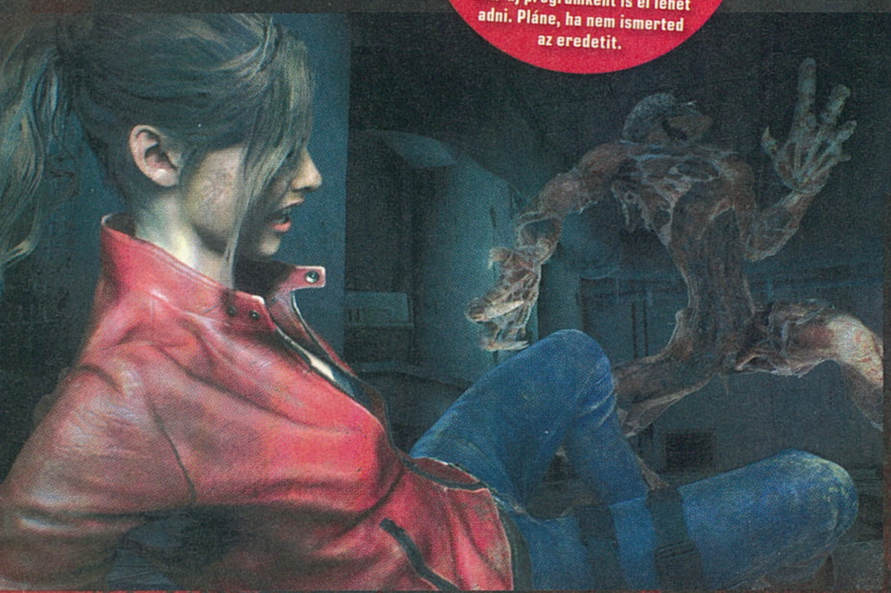
[IRTA BÖJTI]

AZ 1996-BAN KEZDŐDŐ RÉMÁLOM VÉGÜL 1998-BAN TELJESEDETT CSAK KI IGAZÁN, MIKOR AZ ELDUGOTT KÚRIÁBÓL A GYILKOS KÓR RÁSZABADULT RACCOON CITY TELJES LAKOSSÁGÁRA. AMENNYIBEN PEDIG AZT HITTED, HOGY EZ A BORZALMAS KALAND VÉGET ÉRT, MIKÖZBEN A SOROZAT AZ AKCIÓ IRÁNYÁBA INDULT, HATALMASAT TÉVEDTÉL, HISZEN A RESI VISSZATÉRT, SŐT RÉMISZTŐBB, MINT VALAHA.

Ha meg kell nevezni azt a túlélőhorrort, ami a legnagyobb hatással volt rám, amit a legjobbnak tartok, keveset kell gondolkoznom. Ez persze lehet mindenkinél más, de jó eséllyel hasonló címek kerülnek elő a régi emlékek közül. Számomra például kitörölhetetlen foszlányokat hagyott a Castlevania, a Chakan, a Splatterhouse, a D, miközben a Silent Hill őrülete magával ragadott, a The Suffering brutalitásától leesett az állam, a Nightmare Creatures aprítását alig bírtam abbahagyni, a Dead Space pedig elhozta mindazt a félelemforrást, ami miatt az első Alien-film a mai napig iránymutató, és amiben egyedül talán a Halálhajó tudott még labdába rúgni. Éppen így emlékszem teljesen tisztán arra is, mikor hétvégenként a PeCsa bolhapiacán cserélgettük a játékokat, és feltűnt a vadonatúj, soha nem látott borító, amin ékes német feliratok és egy fegyveres fickó mellett óriáspókok is szerepeltek, a hátoldalon zombik cammogtak, én meg mutogattam a haveroknak, hogy ez bizony kell, bár ki kéne várni az angol változatot, mert egy kukkot sem fogunk belőle érteni. Akkor még alig ismerte valaki a játékot, a magazinok itthon is csak pár hónapra rá kapták fel a programot, ami jó volt, félelmetes volt, új volt, de nem vált kedvenccé, még a '97-ben érkező Director's Cut képében sem.

Közben persze szerte a világon sikereket könyvelt el a zombiapokalipszis, a fejlesztőkről egyre több cikk jelent meg, már lehetett tudni a készülő játékról, ami akkor még Resident Evil 1.5 címre hallgatott, miközben főszereplőivé Leon S. Kennedyt és Elza Walkert tette meg, akik aztán 2-2 társuk oldalán küzdöttek volna meg az élőhalottak hordáival. A projekt végül túlnőtte magát, kialakult némi kreatív vita, Elza helyett Claire Redfield, az első epizód főszereplőjének testvére lépett be a képbe, a főcím mellé odabiggyesztették a kettes számot, és a végére a Resident Evil továbbgondolása valódi folytatás lett, nemcsak egy csiszolgatott bővítés. Két lemezre felkerülve (lényegében a hangfájloknak hála), két külön útvonallal és végigjátszással, akkori viszonylatban elég szép grafikai megoldásokkal, az Alone in the Dark-vonalról származó továbbfejlesztett mechanikai összetevőkkel olyan sikert könyvelhetett el a Capcom, amelyre ritkán van példa. A játékosok imádták Raccoon City halállal és elkeseredettséggel teli utcáit, a kiürült és mutánsokkal teli rendőrőrsöt, a karaktereket és a történetvezetést. Így én is, bevallom, sőt visszatérve a felvezetéshez azt is nyugodtan mondhatom, hogy a '98-as Resident Evil 2 (vagy RE2) vált számomra az etalonná, mint horrorjáték. Frászt kaptam a rothadó kutyáitól, a hirtelen rám támadó zombijaitól, nyomasztó hangulatától, mindattól az élménytől, amit izzadságtól mentesen, teljesen természetesen nyújtott, ezzel néha a pánikba kergetve a játékosokat. Sőt, egyszer még meg is könnyeztem egy jelenetét, amire a PS-platformon akkoriban csak és kizárólag a Vampire Hunter D volt képes. És bizony az érzelmek ilyen széles tárházát később más nem volt képes előhozni – sem az Illbleed, sem a Code: Veronica, se semmi. Egészen mostanáig.

A Resident Evil 2 remake-je lényegében megtartott minden fontos alapot, így a kétvonalas történetvezetést, ami két szereplővel, két út során teljesedik ki, továbbá maradtak a legfontosabb ellenfelek és rémisztések is, de mégis sikerült annyi újdonságot és változtatást/kiegészítést belepakolni, hogy akár új programként is el lehet adni. Pláne, ha nem ismerted az eredetit.



ÉRDEMES FELKÖTNI A GATYÁT

Egy könnyű fokozaton indítás ugyan áramvonalasabbá teszi a végigjátszást, de nem pótolhatja az igazi túlélőhorror-hatást, aminél minden egyes töltényt számon tartasz, minden egyes sarkon rettegve nézel be. Merthogy normál nehézségi szinttől bizony mindenre oda kell figyelni, sőt ha még egy lapáttal ráteszel, akkor a szimpla mentés helyett ismét csak az írógéphez szerzett festékszalaggal (ink ribbon) tudsz menteni, méghozzá korlátozott számban. Szóval, ha szeretnéd, újra és újra végigjátszhatod a program két történeti szálát, egyre nehezítve a helyzeted, amivel végül a játék mesterévé válhatsz, és bizony ez szükséges is, ha a tartalom minden mélységét fel akarod fedezni. A spéci karakterek (pl. Hunk és Tofu), túlélő sztorik megnyitásán túl a különböző értékelések és achievementek eléréséhez is szükséged lesz arra, hogy alaposan felkösd a gatyeszt. A kihívások között (ezeket a menüből tanulmányozhatod) ugyanis van időre teljesítés, de olyanokat is találhatsz, mint az, amikor nem menthetsz egyszer sem, nem használhatod a tárgyak raktározására alkalmas ládákat, vagy éppen az elsősegélycsomagokat. Nos, sok sikert, nyugtató legyen nálad.

Ohh, elnézést a zavarásért! Látom, ez a hely már foglalt, akkor a „Rémálom Tour" élménypark éjszakáját nem itt töltöm el.

ÚJRATÖLTVE

Még egy kis személyes gondolat, aztán jobban orientálódunk a modern verzió felé, esküszöm. De muszáj leírnom, hogy a közkedvelt negyedik rész hozta akció mennyire rossz szájízt hagyott bennem, és ez bizony még a harmadik rész izzadt, önismétlő erőltetettségénél is rosszabb volt – már csak azért is, mert hatásait még sok-sok epizódon át kifejtette. A Veronica és a REO még próbálkozott az alapok újraélesztésével, de a 4 után csak a töméntelen lövöldözés és akció jutott azoknak, akik túlélni szerettek volna, és ezzel pont a sorozat esszenciáját sikerült megölni – azt, hogy rettegj minden sarkon. Érdekes módon a Dead Space volt talán az egyetlen modern cím, ami ezt a hozzáállást sikeresen megközelítette, de senki más nem mert a gyökerek felé kacsingatni, mondván „elmúltak azok az idők". A Resi-epizódok remaster verziói mellett úgy tűnt, a második rész teljesen el lett feledve, a Capcom már soha nem tér magához, aztán a hetedik sorszámozott kaland belső nézetre váltva és kellőképpen újítva hozta nagyjából mindazt, amiért a korai klasszikusok szerethetők voltak. És végül eljutottunk oda, hogy a Capcom bejelentette: jön a Resident Evil 2! Sőt, nem csak jön, de egy teljes remake-et kapunk, az alapoktól újraírva, amiben a kétvonalas út ugyan mellőzve lesz, de minden téren modernizálják, tisztelettel alakítják olyan formára, ami manapság is korrekt minőséget képvisel. Aztán jött a demó, és az emberek szája is tátva maradt.

MÁR RACCOON CITY SEM A RÉGI

Mármint nem az a pixelhalmaz, ami volt. Merthogy most, 2019-ben visszanézve fájóan esetlen a látvány és a mozgáskultúra, amit a '98-as második rész felmutat, ellenben ennek nyoma sincs a 2019-es remake-ben. Az első percekben egy rövid felvezetés mutatja, ahogy a már jól ismert kamionos egy nő testét formálja át, majd választástól függően Leon vagy Claire bőrébe bújva megtapasztalhatjuk egy benzinkúton, hogy mi vár ránk a későbbiek folyamán. Természetesen zombik tömege, ahogyan az sejthető. Hőseink egymásra találnak, menekülnének tovább a városba, ahol aztán ismét feltűnik a kamionos, csak éppen nem túl jó bőrben, aminek az a vége, hogy a főszereplő a rendőrség épületén belül talál magának menedéket, a másik fél egy hatalmas robbanás miatt elszakadva próbál túlélni, utóbbira pedig igen kevés a páros esélye, elvégre mindenhol élőhalottak császkálnak, majd egyre durvább mutációk jelennek meg a sztori előrehaladtával.

És igen, ez azt is jelenti, hogy részben minden a régi. Karakterünket külső nézetben irányíthatjuk, immáron valós időben, korlátok és rögzített

kamerák nélkül, avagy nincs botladozás, bénázás, elrontott célzás. Eleinte egy pisztollyal, majd késsel, sörétessel lehet irtani az ellent, hogy a fegyverkészlet továbbfejlődjön, és erre a végén már nagy szükség is lesz. Addig viszont hosszú az út, ami irodákon, csatornarendszeren, boncteremen, laboratóriumon keresztül vezet, és spoilerezés nélkül néha nyugodtan mondhatom, hogy inadba száll majd a bátorságod. Mert amíg a rejtvényekkel kell foglalkozni, addig nincs gond.

Összeszeded a szükséges eszközöket, bújod a feljegyzéseket, összepattintod a kirakósok darabjait. Csak aztán mindig jön valami, ami ledózerol, valaki mindig berongyol egy ablakon, a nyakadba esik, vagy egyszerűen csak felmordul/felhördül,

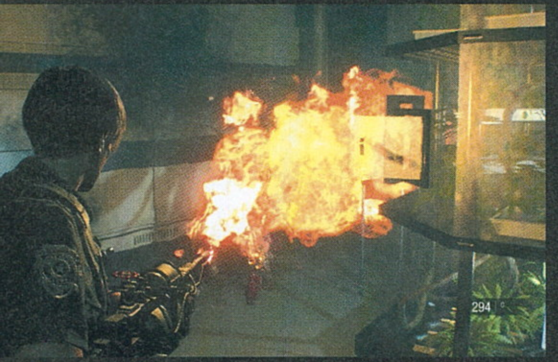
TOVÁBBI TARTALMAK IS VÁRHATÓK

Nagyon gondolkoztam, mi legyen a másik extra, mert van néhány érdekesség a játék kapcsán, sőt a különleges kiadások is megérnek egy misét - pláne a normál szobros gyűjtőn kívül csak Japánban elérhető Premium verzió, ami Leon mellett még egy brutálisan dizájnos, írógépként kialakított billentyűzetet is tartalmaz -, de végül arra jutottam, hogy a közelgő tartalmak azok, amik leginkább megfoghatják azokat, akik még mindig hezitálnak a vásárlás kapcsán (ne tegyétek, ezt tényleg végig kell játszani). Merthogy a fejlesztők eleve úgy készültek, hogy nagy eséllyel tovább bővítik a játékot, bár konkrét tényeket ezzel kapcsolatban még nem közöltek (remélhetőleg egy néhány órás extra küldetés lesz a jussunk), viszont egyéb DLC-k is érkeznek a továbbiakban, aminek külön örülünk. Egyfelől Leon és Claire poligonban nem túl gazdag, klasszikus skinjei is várhatók, másfelől pedig február 15-én jelenik meg a The Ghost Survivors nevű játékmód, ami ingyenes bővítés lesz, méghozzá új karakterekkel, feladatokkal és ellenfelekkel. Mindezek után elmondhatjuk, hogy ez a rémálom már soha nem ér véget. Szerencsére.

aminek köszönhetően inkább menekülőre veszed a dolgot. Mert a nyúlcipőt időnként muszáj felkötni, pláne nehezebb fokozaton.

HARDCORE TÚLÉLÉS

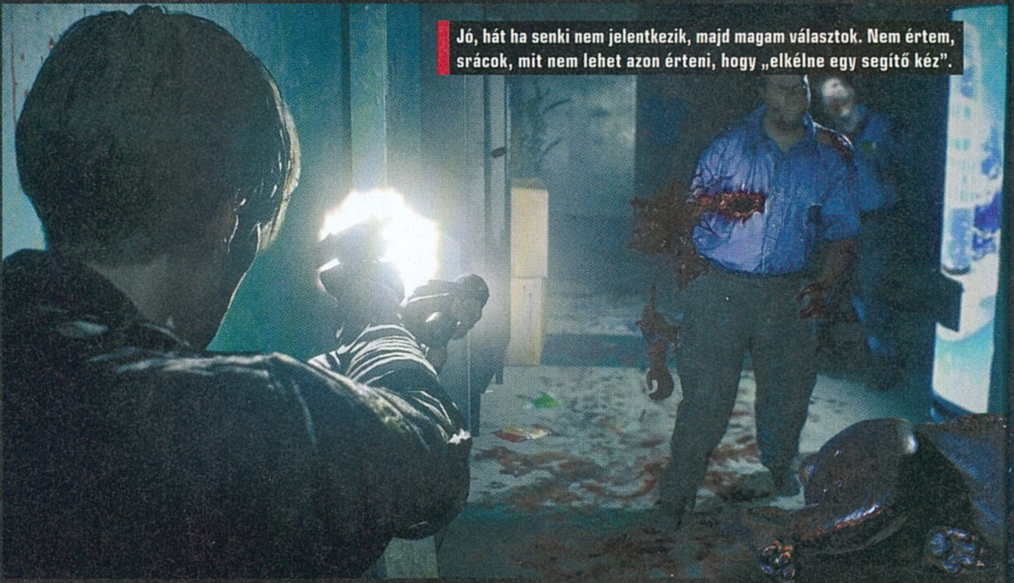
Az új Resident Evil 2 minden téren igazi túlélőhorror. A hagyományos jelentésében. Ami azt jelenti, hogy legkönnyebb fokozaton még nagyjából balanszolt annyira a játékmenet, hogy nekiállhatsz hősiesen lövöldözni, megpróbálkozhatsz a zombiállomány teljes kiirtásával, hogy aztán egy esetleges pozitív végkifejlet után megkapd a polgármestertől „a város jótevője" címet, de már itt is rezeg a léc, és ha nem figyelsz eléggé, könnyen pórul járhatsz. Nehezebb fokozaton azonban tényleg oda kell figyelni. Az inventory véges, csak kiegészítő tasikkal lehet bővíteni (szépen, apró lépésenként), sakkozni kell azzal, hogy mit vigyél magaddal – érdemes minden kevésbé fontos tárgyat lepakolni, egy-két fegyvert cipelni –, lőszerből pedig annyi jut, hogy minden egyes jöttment zombival nem lehet leállni izmozni. Innentől tényleg a túlélésen van a hangsúly, csak azokkal érdemes harcba elegyedni, akik konkrétan blokkolják a továbbvezető utat, még a nagyobb ellenféltípusokat is érdemes kikerülni – kivétel, ha egy főellenfélről van szó. Ilyenkor kihagyhatatlan és elkerülhetetlen minden széf, hordozható megőrző, öltözőszekrény kifosztása, továbbá a nyersanyagokból is muszáj a legjobb eszközöket összecraftolni, különben töltényből és gyógyszerből is kifogyhatunk. Nem mellesleg a fegyverekhez elérhető kiegészítőket is érdemes összeharácsolni, máskülönben igen sokáig tart még a legalapabb szörnyszülöttek megfektetése is.



Természetesen az elsőre nagyjából 8-10 órás végigjátszás (ez egyetlen karakter, hisz végül maradt a kétvonalas út) kitoldható, megismételhető – ez kifejezetten ajánlott –, továbbá minden esetben értékelést kapunk elért eredményeinkről, amik aztán az újabb nekifutások esélyeit is növelhetik. Tartalom tehát van bőven, bár a lényeg még mindig a látvány és a hangulat, illetve a történetmesélés.

ÚJ, DE MÉGIS ISMERŐS

Újoncoknak az új Resi 2 eleve friss élmény, az eredeti vagy az előzmény ismerete nem szükséges hozzá, noha azért azt meg kell jegyeznem, hogy aki nagyon a modern játékokon edződött, annak talán még az áramvonalasítások ellenére is lassabb és komplikáltabb, nehézkesebb lehet a játékmechanika, ami mégiscsak a klasszikus részekből veszi az alapjait. Emiatt az újonnan érkezőknek azt javaslom, hogy egy kicsit engedjék el azt, hogy mindenhonnan állandóan ömlenek az ingerek, szellemüljenek át, gondolják azt, hogy ott vannak a rendőrségen, és az egyetlen lehetőségük a túlélésre, ha alkalmazkodnak a kialakult helyzethez, amelynél bizony sem internet, sem kismillió társ és segítség nem áll rendelkezésre.



Jó, hát ha senki nem jelentkezik, majd magam választok. Nem értem, srácok, mit nem lehet azon érteni, hogy „elkélne egy segítő kéz".

Máskülönben a régi motorosok a változtatások ellenére is otthon fogják magukat érezni, mert miközben a Resident Evil 7-nél már sikeresen bevetett RE Engine-nek hála a program fantasztikus külsővel rendelkezik, sőt többnyire a fizikája is nagyon rendben van, az alapok mégis a megszokottak.

De továbbmegyek, és azt mondom, hogy senkinek nem lesz hiányérzete, aki már oda-vissza ismerte a klasszikus kalandot.

A sztori itt-ott eltér, áramvonalasítva lett, plusz kisebb-nagyobb mértékben még a helyszínekkel is sikerült úgy variálni, hogy ne csak bőrlehúzásnak érezzük a RE2 visszatérését. A meglepetések szinte állandó jelleggel érkeznek, a komfortzóna, mint olyan, teljesen megszűnik a veteránok számára, ez a fajta kizökkentés pedig a hihetetlenül erőteljes suspense mellett a gore terén is tökéletesen működik.

A Resident Evil 2 ugyanis kimondottan brutális, szakadnak a végtagok, omlanak a belsőségek, tocsogunk a vérben és trutyiban, ami néhol felkavarhatja az edzetlenebbek gyomrát. A Capcom remake-je nem gyerekjáték, de feledhetetlen élmény mindenki számára, annyi szent.

Mivel szó szerint a túlélés a lényeg, ezúttal nem érdemes mindenkivel harcolni, állandóan lövöldözni. Könnyebb fokozaton meg lehet tenni, de ha nehezebb beállítással indulunk, akkor bizony jobb elkerülni a nyílt konfrontációt. Igaz ez a behemót Mr. X-re is, aki mellett inkább szaladjunk el, ne keménykedjünk vele, mert nem tudjuk megölni.

LEGENDÁS RETTEGÉS

Visszatérve a korábban írtakra: igen, már évekkel ezelőtt letettünk arról, hogy a Resident-szériával komolyabban is kezd valamit a Capcom, és erre tessék. Nem azért húzták-halasztották a cégnél a második epizód felújítását, mert nem foglalkoztak vele, hanem mert láthatóan ők is tudták, hogy ez talán a sorozat legfontosabb darabja, amit nem lehet, vagyis nem érdemes csak úgy felhúzni, majd odadobni a rajongóknak, hogy „tessék, ez van, örüljetek neki". Nem, itt érezni a törődést, a túlélőhorrorok egyik legnagyobb legendájának szeretetét, ami nélkül sok további klasszikus meg sem születhetett volna, miközben játékmenetben, tartalmi felépítésben is sikerült olyat mutatni, ami azóta is közel páratlan. És lényegében egy teljesen új játékot kaptunk, ami gyökerei terén egyezik, pályakialakítása még mindig zseniális és szinte csak a Dark Soulséhoz mérhető, de annyi eltérést képes felmutatni, ha a látványt és az egyéb összetevőket figyelembe vesszük, hogy nem is kérdéses: ez bizony megéri a teljes árat, hiszen nem egy remasterről van szó, hanem egy valóban 2019-es, majdnem minden egyes elemében modern játékról.

Ilyen téren leginkább a tavalyi Sóhajok filmhez hasonlítható, ami szintén egy klasszikus (horrorfilm) felújított változata, azonos sztorialappal, de eltérő megoldásokkal. És érdekes, de például itt is, ott is elmondható, hogy az eredeti verzió részben az egyedi és ma is felidézhető dallamainak köszönheti sikereit, amikből immáron semmi nem köszön vissza – bár ez ebben az esetben nem teljesen igaz, hiszen választhatjuk az original OST-t, csak az nem lett modernizálva. Lényegében ez az egyik, vagy talán egyetlen igazi hibája az új Resident Evilnek.

ÉRTÉKELÉS

Egy 1998-as remekmű 21 évvel későbbi felújítása, modernizálása, ami alig vesz el az eredetiből, viszont szinte minden téren hozzátesz ahhoz, hogy ismét királyt avathassunk.

TÁLALÁS: **95%**
TARTALOM: **92%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **98%**

PRO
A látvány brutális, a vérengzések kegyetlenek, a hangulat nyomasztó és rendkívül erős, a játékmenet kiforrott, sőt az újítások és változtatások mellett szinte mindenben erősíti az eredeti koncepciót.

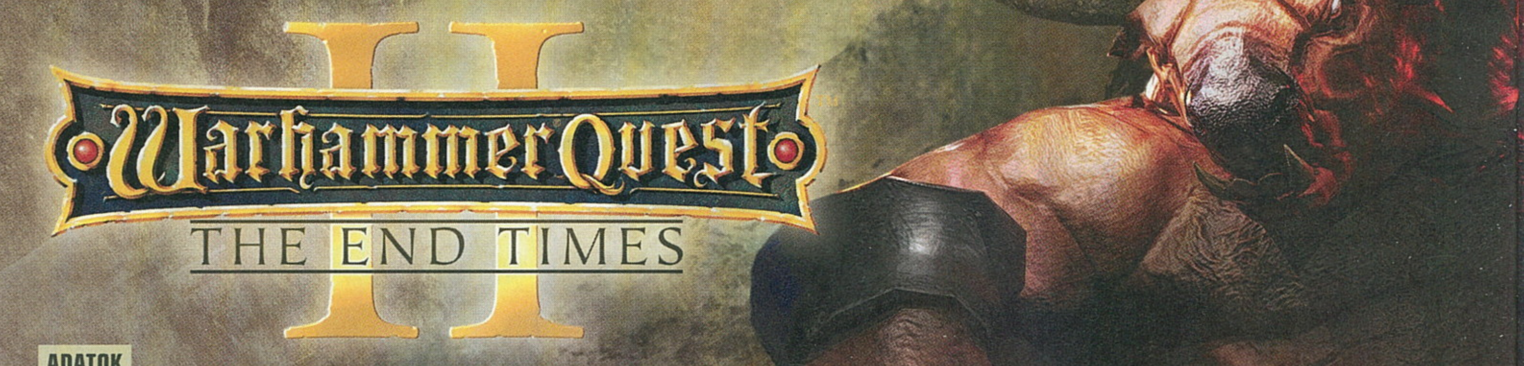
KONTRA
Néha kisebb bugok, egy-egy fizikai glitch, plusz az eredeti zenék nagyon hiányoznak a mai minőségben.

96%

Mert egyébként csak muszájból kötnék bele bármibe is. Leon és Claire kalandja még mindig zseniális, izgalmas, a karakterek még mindig jól össze vannak rakva, a hangulat valami eszméletlen, a külcsín szintúgy, jómagam pedig pontosan úgy összerezzentem egy-egy alkalommal, ugyanúgy szorongva mentem be néhány helyiségbe, mint 20 évesen, az eredeti verzió végigjátszásakor. A kutyák most is sikeresen rám hozták a frászt, sőt volt néhány rész, ahol kimondottan undorodtam a látottaktól, és bizony ez az eredeti pixelhalmaznál annyira nem volt jellemző.

Szóval gratulálok a kiadónak, a fejlesztőknek, sőt kimondottan köszönöm az élményt, ami a RE7 után ismét visszaadta a hitem a túlélőhorrorral, a szériával, a Capcommal kapcsolatban. Nyugodt szívvel ajánlom, kihagyhatatlan a téma és a sorozat kedvelőinek. Ez bizony egy legendás cím legendás felújítása.

A HELYSÉG KALAPÁCSA



ADATOK

KIADÓ **PERCHANG** – FEJLESZTŐ **PERCHANG** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.01.31.** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6400 FORINT.**

[ÍRTA TIKA] **Bármilyen hihetetlen, de van élet a Warhammer stratégiai ágán a Total Waron túl is, igaz, többnyire „kicsiben", körökre osztva, a táblás gyökereket megragadva jönnek a jóságok, mint most például a Warhammer Quest 2...**

A Warhammer Quest életútja egy kemény-fedeles dobozban kezdődött, kifesthető műanyagfigurákkal, dobókockákkal, ahogy egy rendes táblajátékhoz illik, s noha a brit Games Workshop 1995-ös alkotása a népszerű Hero Quest örökségét vitte volna tovább, de csupán 3 évet élt meg (mostanában viszont újra felkapott lett, és elkezdtek szállingózni az újragondolt kiadások). A játék alapötlete egyébként rém egyszerű volt, négy különböző képességekkel megáldott hős, egy barbár, egy varázsló, egy törp és egy elf eresz-kedett le az Óregvilág legsötétebb katakombáiba, akkoriban még főleg kincsekért és a hírnévért. A Rodeo Games 2012 környékén ebben látta meg a fantáziát, és rögtön „átírta" a klasszikus dungeon crawlert iOS-ra. Ám tudjuk, hogy mi történik, ha a mobilos fejlesztők kifognak egy-egy veretesebb címet, természetesen muszáj azonnal a PC-s és konzolos vonalra is átcsepegtetni, úgyhogy a játék-ból végül minden platformra jutott, még PS4-re is. A második rész, meglovagolva az első sikereit, látszólag teljesen új fejlesztőkkel indult (pedig valójában a Perchang a Rodeo és egy másik stúdió fúziója), de ők is előbb iOS-en (2017) szondázták a nagyérdeműt, sőt tavaly már a Play Áruház is beelőzte az asztali számítógépeket, végül azonban csak ideért a második kaland is...

Nomen est omen, ahogy a művelt római mondta, tehát amikor a Warhammerben előkerül az End Times kifejezés, akkor ott mindig a végítéletről zengenek a fanfárok. Esetünkben különböző fajok hősei fognak össze, hogy megmentsék a világot, de a három birodalmi tartományon átvonuló küldetés-sorozatot (3x10 misszió) inkább vegyük csak úgy, mint a táblás meccsek állomásait. Minden elvégzett küldetés egy újabb várost fed fel a térképen, ahol a piacokon új páncélokat, pajzsokat, fegyvereket és talizmánokat vételezhetünk, a kocsmákban harco-sokat fogadhatunk fel, aztán elolvashatjuk, mely rettenettől kell megszabadítanunk az adott telepü-lést, hogy továbbléphessünk. A térkép szabadon bejár-ható, persze a vándorlás mögé ne tessék bonyolult dolgokat képzelni, egyszerűen csak visszatérhetünk korábbi küldetésekhez, városokhoz, illetve a fehér tornyokkal jelölt mellékküldetések végére tehetnénk pontot, de utóbbiak halmaza örök, mint a nyomo-rúság, avagy amint befejezünk egyet, rögtön újat generál a játék. A két helyszín között vándorló ikon – szerény kompániánk kivetülése – útját néha véletlenszerű elemek szakítják meg, például kisebb szöveges kalandok, ahol többek között a vándorló szerzeteseken gyakorolhatjuk a „szeren-cséd, hogy öreganyádnak szólítottál" népmesei fordulat Warhammer-változatát.

Egy átlagos küldetés egyébként úgy néz ki, hogy a Travel feliratra bökve megközelítjük a helyszínt, majd egy illusztrált szöveges képernyő elmagya-rázza, hogy négy kiválasztott hősünk miért is áll a katakomba kapuval elzárt bejáratánál. A körökre osztott metódust megkezdve aztán berúgjuk a nevezetes nyílászárót, és egy nagyobb terem tárul fel, seregnyi ellenfelet szabadítva a nyakunkba. Az ellenfelekből a Warhammer-univerzumban mindig húzós a kínálat, így aztán itt is közel 40 féle-fajta tűnik fel, a nagyobb trolloktól az apró rágcsáló-kig. Minden fejezetnek jellegzetes élővilága van, Middenlandban például főleg a beastmen-hordák, míg Reiklandban a bérgyilkosok és patkányemberek dominálnak, de pókból, zombiból vagy denevérből sosem fogynak ki a tárnák. A sikeres takarítás után az újabb ajtók újabb termeket nyitnak, a kisebb elágazások (zsákutcák) mellett azonban a legtöbb helyszín látszólag nem sokban különbözik a többi-től. A rendszer néha bedob 3-4 plusz ellenfelet rajtaütés címszóval, általában mindig a legna-gyobb csaták közepette, úgyhogy ez nem lesz egy könnyű műfaj. A Warhammer Quest ráadásul csak

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MUTASD A BIBID!

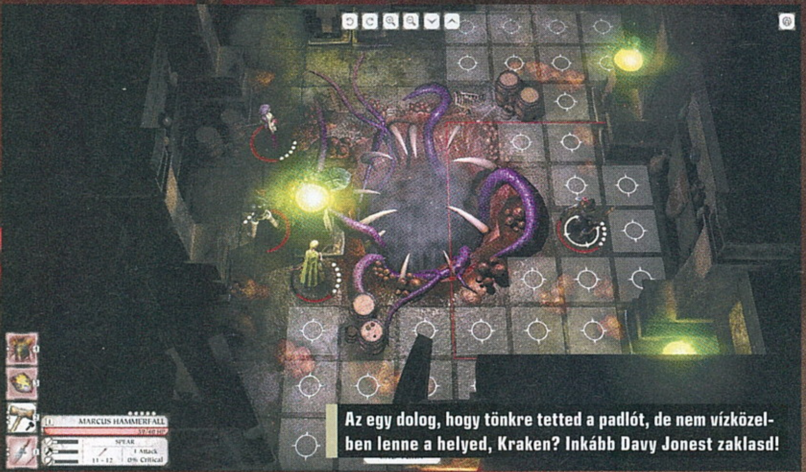
A játékban 12 kaszt van, így lehet miből válogatni, de a csapat összeállításánál a legfőbb irányelv, hogy a háromféle sebzésfajtára külön-külön mindig legyen egy specialistánk. Minden ellen-ség adatlapján szerepel ugyanis, hogy mennyire ellenálló a hegyes, tompa, illetve éles tárgyak okozta sérülésekre, és általában az egyik meg sem karcolja, szóval, ha négy íjászra alapozzuk a kompániát, az nem lesz hosszú életű.

FANTASTIC FOUR

Az én csapatom úgy nézett ki, hogy a birodalmi kapitányra akasztottam egy Griffon pajzsot (magas hárításérték), a mancsába tettem a Mace of Helsturm nevű kalapácsot, és tökéletes tank lett. A greatsword figurát nem kell túlgon-dolni, nekem ez volt szimpatikus, de bármi jó, ami pengével nagyot sebez, emellé tettem egy varázslót (dark vagy high elf, mindegy), és egy jó íjászt, ezek négyen a játék végéig bírták.

EZ LEGYEN A RETIKÜLBEN

Nem árt tudni, hogy minden varázste-kercs, lötyi és amulett örök, állandó számú töltéssel rendelkezik, ami jó dolog, mert nem veszik el semmi, legfel-jebb csak kifogy az adott pályán. Másfelől nem árt takarékoskodni a cuccokkal, és kell is, ugyanis inventory slotból baromi kevés van. Amit biztos, hogy vigyünk, az a Potion of Health (kettőt), aztán bombát, tűzlabda tekercset, AP-t adó amulettet és a Weapon master kártyát.



Az egy dolog, hogy tönkre tetted a padlót, de nem vízközelben lenne a helyed, Kraken? Inkább Davy Jonest zaklasd!

a kilépéskor menti a játékállást, tehát az elhibázott vásárlások, vesztett csaták (nem gyógyítható sérülések, törések) következményeit folyamatosan cipeljük magunkkal.

THE DIRTY DOZEN...

12 különböző hőstípus van, olyan nagyszerű alakokkal, mint a vámpírvadász, a pengetáncos vagy a birodalmi kapitány, de akadnak varázslók, íjászok, sőt ogrék és törpök is. A felhalmozott készletből aztán négyet vihetünk le a pincébe. Távolról, közelről, területet sebezve, számos módon apríthatjuk a népeket, de a körökre osztott harceljárás alapvetően háromféle sebzésfajtára – szúró, vágó, zúzó fegyverekre – épül, miközben a legtöbb ellenfelünk rezisztens az egyikre, úgyhogy a taktika már az inventorynál elkezdődik. Már csak azért is, mert a karakterek felszerelést befogadó slotjainak száma erősen korlátozott (többnyire 4-5), és ha a pajzsot, páncélt, különböző sebzésmintájú fegyvereket betárazztuk, akkor általában marad egy lehetőség és a komoly fejvakarás. Egy Fegyvermester amulett (-1AP támadásonként) vagy egy regeneráló varázsgyűrű között borzasztó nehéz dönteni... A felszerelési tárgyak száma egyébként 200 körül van, s ebben rengeteg kaszt-specifikus fegyver, öltözék szerepel, amit aranyért kell megváltani vagy a mellékküldetésekből kibogozni, úgyhogy motiváció bőven akad. Az új karakterek adás-vétele szintén a rákattanást erősíti, noha ez a jelenség az idő múlásával fakul, mert a nehezen felépített hősöket nem biztos, hogy félredobjuk egy friss jövevény kedvéért, utóbbit ugyanis csak egy újabb tucat mellékküldetés végigzongorázásával lehet használható szintre hozni.

EGYRŐL A KETTŐRE...

A Warhammer Quest első részéhez képest történt némi fejlődés a látványban és a körítésben is, a térképen például a Trónok harca főcímére hajazva nyílnak meg a városnézetek – nekem speciel a korábbi, lapozós megoldás jobban tetszett. A csataterekre pedig beköltözött a kamera forgatásának és döntésének lehetősége, sőt még nagyítani is lehet. Persze a mobilos felmenők miatt ez sem nyit új korszakot a dungeon crawlerek között, főleg, hogy az eredeti táblás játék tartozékaiból – kapuk, szűk átjárók, termek sablonjaiból – épülnek a pályák, de a környezet nem rossz, és a szereplők sem csúnyák. Ha a gyenge pontot keressük, akkor az egy kaptafa támadásanimációknál vagy a hullák felszívódásánál találjuk meg. A harcrendszer a létező legegyszerűbb, a hősök akciópontja tetszőlegesen váltható mozgásra vagy fegyverhasználatra, miközben nincs kötött sorrend a tagok között, így egész jól lehet taktikázni, helyet/teret adni az épp legnagyobb sebzést ígérő harcosnak, esetleg a gyengébb távolsági karakterekkel támadás után visszazárni a bicepszek mögé. Amint aztán egyenként ellépegették, lekardozták, vagy gyógyításra, tekercsek és amulettek használatába fordult minden hős akciópontja, az ellenfél is mozgásba lendül, és így megy ez a győzelemig (utolsó terem kipucolása). A gépi intelligenciának sok dolga nincs, ami van – a teremnyi szörny támadásba lendítése –, azt becsülettel elvégzi.

END TIMES...

A Warhammer Quest egy rendesen összerakott táblás adaptáció, se több, se kevesebb, és úgy tűnik, hogy a mikrotranzakciót is sikeresen megúsztuk. Egy ilyen alkotás mindig komoly korlátot állít maga elé, főleg, ha a fejlesztő az alapok megtartása mellett döntött – és naná, hogy így döntött, ezért aztán a felróható hibák, nem is igazán hibák, hisz a pályák többsége sablonokból, random generálódik, de ettől még az n+1-ik variáció nem sokban különbözik az elsőtől és a másodiktól, meg a többitől. Az átemelt szabályrendszer miatt a hősök fejlődésébe sem szólhatunk bele, igaz a 12 kaszt kitűnő muníció, de még jobban kiélvezhetnénk, ha lenne multiplayer. Csak jelzem, hogy az eredeti táblajáték is egy kooperatív, 2-4 fős játék volt. Talán nem véletlenül...

Katakombákból a toronyba

A bevezetőben már említettem, hogy a táblajátékok között mostanában éli másodvirágzását a Warhammer Quest. Egy újragondolt kiadás 2016-ban jött ki például Silver Tower címmel, amelyben katakomba helyett torony szerepelt, kapott egy teljesen új történetet, nevezetesen egy nagyhatalmú démon csábítja be a hősöket a tornyába, és különféle próbatételek elé állítja őket a mesés jutalmak ígéretével. A játékosoknak végül egy széttört amulett darabkáit kell összegyűjteni, ha az ősi démont le akarják győzni.

ÉRTÉKELÉS

Korrekt táblás lenyomat, egyszerű, könnyen megtanulható körökre osztott harcrendszerrel, a minőség sem gázos, csak az ismétlődő elemek és a szintlépések egyszerűsége fájhat.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Változatos ellenfelek, a felszerelések száma korrekt, és az ezekkel való sakkozás remek, de a harcrendszer is szerethető.

KONTRA
Nincs többjátékos mód. Hasonló pályák, hullámzó nehézségi szint és fapados karakterfejlesztés.

72%

MOVE AND FIRE

A taktikánk nagyon egyszerű, az ajtó elé mindig a varázsló és az íjász áll (egyiknél explorer kártya, ez visszaadja az ajtó nyitásával elvesztett AP-t). Amenynyiben messze van a buli, ezek ketten ellövöldözgethetnek, de ha a terem bejáratánál valami durvába botlunk, szépen elhátrálunk, hogy a következő körben ne érhessen hozzánk senki. Először lövünk, és csak a közelben álló túlélőkre mozdulnak rá a tankok.

HALÁLIG ÉS TOVÁBB...

Amikor a főküldetésben először lealáz a gép, akkor a fehér tornyokkal jelölt mellékküldetéseken érdemes szépen sorban végigmenni, rengeteg karaktert és felszerelést feloldhatunk ingyen, és lépünk néhány szintet, ami segít továbblendülni a főszálon. Apropó, „meghalás": ha legyilkolnak, semmi nem vész el, csak egy törött csont (és a hozzátartozó stat) bánja, amit kizárólag a következő szintlépés orvosol.

ÜT, DE HÁNYSZOR?

A fegyverek adatlapján nemcsak a sebzés lesz fontos adat, hanem az is, hogy egy akció hány támadást jelent, pl. az íjak között a Bow of Loren három vesszőt is kilő a 4AP-ba kerülő használat során, míg a sima hosszú íj csak egyet, 3 akciópontért. A nehezebb páncélok leírását szintén nem árt tanulmányozni, mert a lemezvértek növelik a fegyverhasználatért elkoptatott akciópontokat. Ezt vegyük figyelembe a felszerelkezésnél.

LESBEN ÁLLNAK!

Utazásaink során a rajtaütés felirat gyakori és gonosz vendég lesz. Ezek többségét meg sem próbáltam a főbb karikkal legyűrni. Egy vagy két ember, sarokba szorítva, túlerő ellen – ez elég nagy lutrinak tűnt ahhoz, hogy az „alapcsapatot" veszélyeztessem, szóval a tartalékból dobáltam be a nélkülözhető alakokat. A szöveges kihívásoknál ugyanígy, bár ott a kihíváshoz passzoló jelöltet válasszuk (statok szerint).

EGY NARRATÍV PLATFORMER, NARRÁCIÓ NÉLKÜL

GRIS

ADATOK

KIADÓ **DEVOLVER DIGITAL** – FEJLESZTŐ **NOMADA STUDIO** – MŰFAJ **PUZZLE PLATFORMER** – MEGJELENÉS **2018.12.13.** – ÁR **STEAMEN 17 EURÓ, KB: 5500 FT**

[ÍRTA **CHARLIE**] A közel 100 órás AAA játékok és battle royale variációk forgatagában a Gris egy üde, művészi színfolt, egy páratlan kis oázis, ami szavak nélkül is sokkal többet mond, néhány órás játékidejével pedig jóval mélyebb nyomot hagy, mint számos mai alkotás.

A Gris (spanyolból fordítva: Szürke) a független barcelonai csapat, a Nomada Studio első játéka, ami egy lélegzetelállító, interaktív festménykként mutatja be a saját elméjébe zárkózott fiatal Gris kalandját, akinek hangja egy nap éneklés közben elcsuklik, majd végleg elnémul, körülötte minden darabokra hullik, ő pedig a mélybe zuhan. Földet érve egy fakó, kihalt vidéken találja magát, és elgyötörve útnak indul, hogy újra meglelje magában az erőt, melynek segítségével visszaállíthatja a színeket és az életet a világában.

SORSOD VÁSZNA

Az alkotók abszolút veszélyektől és az elhalálozás okozta frusztrációtól mentesre tervezték a játékot, így nehézség tekintetében bármilyen képességű ember bátran belevághat. Nincsenek konkrét ellenfelek, végzetes szakadékok vagy időkorlátok, csupán ötletes fejtörők és a felfedezés szabadsága, kivételes hangulattal párosítva. Az említett sajátos grafikai stílus önmagában is káprázatos élményt nyújt, amit a részletes animáció, valamint a pályák tökéletes dinamikája tesz igazán teljessé. A mozgó platformok pontosan időzítve, abban a pillanatban kerülnek a helyükre, ahogy Gris épp megvetné rajtuk a lábát, a zseniálisan megkomponált zenék pedig remekül követik és tükrözik a cselekményt. Utóbbira kiváló példa a kezdőpont utáni első színes, sivatagos terület, ahol lágy, lassú zongoraszó kíséri utunkat, amit először csupán halkan morajló, majd fokozatosan erősödő gyors orgonajáték vált fel, ahogy megérkezik a fel-feltámadó homokvihar.

FESD MEG UTADAT

Kezdetben az ugrás főhősnőnk egyetlen „fegyvere", ami egyben a legfontosabb az egész játék során. A nemcsak látványosan, de okosan is megtervezett pályák néhol különösen próbára teszik ügyességünket, ahogy igyekszünk megtalálni a helyes utat, vagy épp megszerezni a továbbjutáshoz szükséges „csillagokat", amik egyszer hídként, máskor pedig kulcsként szolgálnak. Emellett gyűjthető tárgyként eldugva apró gömbökbe is belefuthatunk, így érdemes minden területet alaposan és figyelmesen bejárni. Gris arzenálja a későbbiekben a „betontest", dupla ugrás és levegőben siklás, úszás, valamint éneklés képességgel is bővül, melyek mindegyike újabb mélységet ad a fejtörőknek, és teszi ezzel változatosabbá a felfedezést. A feladványok kezdetben egyszerű A pontból B pontba eljutásból állnak, azonban idővel változó alakú, fény nélkül láthatatlan, vagy épp csupán énekünk nyomán megjelenő platformokkal, vízalatti labirintusokkal, két eltérő gravitációs mezővel bíró félre osztott pályákkal, és további kreatív elemekkel bonyolódnak.

Az egyik személyes kedvencem a kristálybarlang volt, ahol a megfelelő pillanatban megfagyott hasonmásunkat felhasználva juthatunk el elérhetetlennek tűnő helyekre, vagy oldhatunk meg frappáns fejtörőket.

EGY IGAZI GYÖNGYSZEM

A Gris játékideje ugyan mindössze 4-6 óra, ami a felfedezés mértéke és a gyűjthető tárgyak levadászása függvényében változhat, de minden pillanata élvezet. Fejezeteiben teljesen különböző, más-más témára épülő és élővilágú birodalmakat járhatunk be, melyek eltérő kihívásokkal állítanak szembe, így a játék mechanikái sem válnak unalmassá, önismétlővé. A Gris minden téren kiválóan teljesít, a látványvilágtól kezdve egészen a konkrét játékmenetig, de a különböző elemek tökéletes összhangja teszi felejthetetlen alkotássá.

> A Gris egy teljesen egyedi látványvilágú játék, kár, hogy arról híresült el, hogy az egyik képét erotikus tartalomnak nézte a Facebook.

ÉRTÉKELÉS

A GRIS egy ritka műremek, ami nemcsak szórakoztató, de értelmezéstől függően mindenki számára más szimbolikus mondanivalót is tartogat. Szólhat a felnőtté válás rögös útjáról, önmagunk vagy helyünk megtalálásáról a világban, szüleinkkel való viharos kapcsolatunkról vagy épp az otthon megleléséről.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

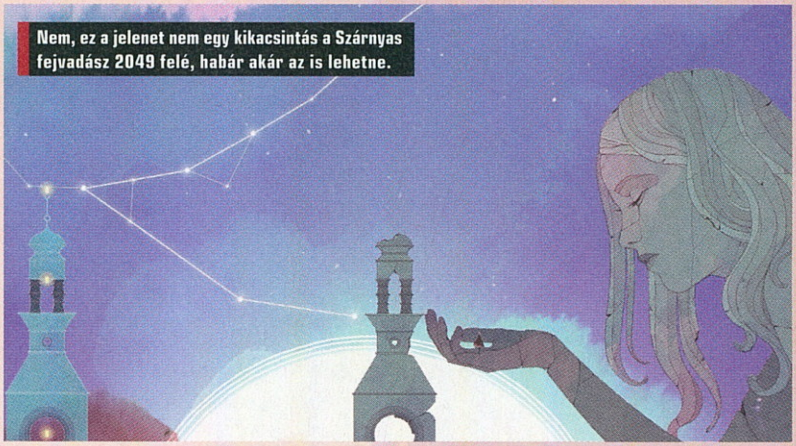
PRO

A páratlan grafikai és zenei megvalósítás harmóniájából egy piszkosul hangulatos platformer született egyszerű, de roppant ötletes és kreatívan felhasznált mechanikákkal.

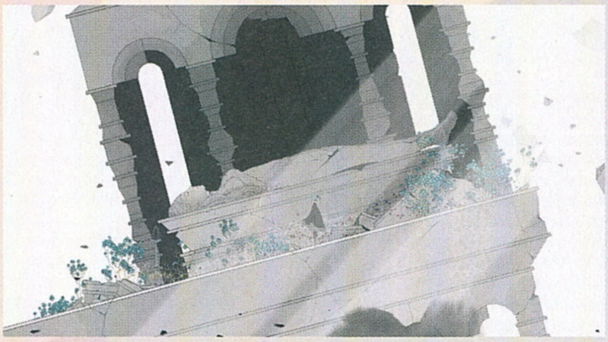
KONTRA

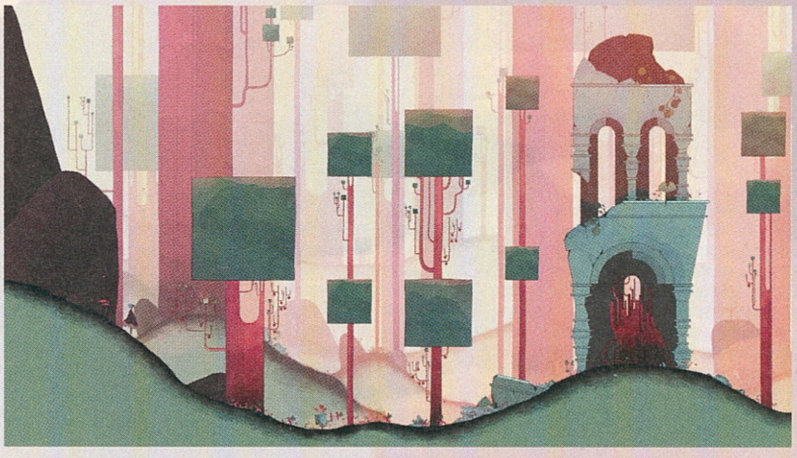
A nagyobb átvezetőknél néhol kicsit életlenebbek egyes textúrák, de ezt leszámítva más rosszat nem lehet róla mondani.

90%



Nem, ez a jelenet nem egy kikacsintás a Szárnyas fejvadász 2049 felé, habár akár az is lehetne.





ADATOK

KIADÓ **REVERIE WORLD STUDIOS**
FEJLESZTŐ **REVERIE WORLD STUDIOS**
MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.01.03.**
ÁR **STEAMEN 16,79 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5300 FORINT.**

TRÓNOK HARCA

MEDIEVAL KINGDOM WARS

[ÍRTA **TIKA**] Nem szép dolog az előítélet, főleg, ha egy teszkós Total Warnak gondolt játékról kiderül, hogy nem is teszkós, és hogy a kanadai szakik inkább a Strongholdot gondolták újra egy kis Crusader Kings-es beütéssel. De azért nyúltak ám a Total Wartól, méghozzá nem is keveset.

Jó, azt a kereszteződést bevesszük a zászlónál, aztán addig terrorizáljuk a népet, amíg valamilyen formában be nem kerülnek a magyarok is.

Két nem túl ismert cím, a Kingdom Wars (egy RTS-sorozat, ostrom- és csataszimulátor felhangokkal), valamint a Dawn of Fantasy címre keresztelt MMORTS szerepel csak a Reverie World Studios portfóliójában, de amint látjuk, egy évtizednyi orkok és zombik között elvégzett munka simán átfordítható az európai történelem legsötétebb korszakába...

A Medieval Kingdom Wars a százéves háború (ami amúgy 116 évig tartott, 1337-től 1453-ig, de oda se neki...) időszaka alatt játszódik, és szerencsére nem csak a két főkolomposon, Anglián és Franciaországon van a fókusz, mert Ausztriától az Ibériai-félszigetig az európai kontinens szépen be lett táblázva egy feudális rendszerbe, ahonnan az 52 kiválasztható indulókarakter származik. Ezúttal azonban nem királyokat személyesítünk meg, hanem a kor 14 uralkodójának (mór, cseh, sőt velencei is akad, magyar persze nincs) hűbéreseiből válogathatunk, így lettem első körben Guy de Chatillon gróf, Orlean és a körülötte fekvő birtokok ura, Isten, a Core i5 és VI. Fülöp kegyelméből...

A Crusader Kings-hasonmásverseny csak eddig tartott, a hűbéri kötelékek ugyanis pusztán jelzésértékűek, az Európa korpuszát megformáló kampánytérkép viszont tartogat még meglepetéseket. A fallal körülvett nagyvárosok, a kisebb birtokok, az évszakok váltakozásai egész jó minőségben jelennek meg, de a fő attrakció a valós idejű óra mellett az átjárhatóság.

ÉRTÉKELÉS

Százévnyi középkori háború, megspékelve egy ritka kettősséggel. Tetszett, hogy odavissza hatnak dolgok a kampánytérkép és a városnézet között, de azért nem mindenhol futnak olajozottan a fogaskerekek...

TÁLALÁS: **78%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Az átjárhatóság és a többi „vad" ötlet egész jól működik, no meg a nagylétszámú seregek miatt a hangulat sem rossz.

KONTRA

A diplomácia és a hűbéri rendszer faék egyszerűségű, sőt elég sok minden egyszerűbb a kelleténél, plusz kissé megkopott a látvány is.

74%

A térkép és a városok belső nézete között szabadon mászkálhatsz, továbbá amit kint megépítesz, az odabent is visszaköszön, és vica versa. Hogy is van ez? Nos, általában a seregek ütközésekor egy rendes játékban a csatatér betöltődik, és szimplán lekardozzák a népek a dolgot, de esetünkben mindkét fél kap egy táborhelyet, ahol fát, kaját, követ és fémet gyűjthet, s ezekből ostromgépek, védművek, további katonák születnek. Ha ez egy város közelében történik, akkor védőként a saját városodban landolsz, és az eddig felépített infrastruktúrával kezdheted a falak megerősítését, mert közben valós időben pörög az óra, a csata pedig folyik. A dolog szépséghibája,

munkaerőt, hogy a csatatéren is fel tudják dolgozni a javakat. A 30 alakzatot összefogó seregekbe még a kordék is belefértek, és miközben a formációban dolgozó középkori szakik – íjászok, lovagok etc. – buzgón

A 100 éves háborút így még nem dolgozta fel senki, az biztos, hiszen a harc mellett a csatatéren gyűjtögethetünk is.

hogy csak az előre kijelölt pontokon lehet építkezni, ugyanakkor a bástyákra aggatható katapultok, forró olajos trükkök miatt a Stronghold-utánérzésből is jut.

VAD ÖTLETEK...

A Reverie-nek azonban támadt egy olyan furcsa gondolata, hogy a középkori ember is evett néha, ezért a városokban helyet szorított a háziállatoknak, sőt a seregek is cipelik magukkal a kondát, plusz a

darálják egymást, a papok is oszthatják az áldást, a Kingdom „parasztja" meg végigjárhatja a harcteret, és kifoszthatja a hullákat (újabb zseniális ötlet, nemde?!). A balansz még nem tökéletes, az íjász komoly fórt kapott, de a történelemből tudjuk, hogy Crécynél is a hosszúíj volt a nyerő.

SÁNTA, DE NEM VAK!

A játékban elég sok dolog sántít, instant épülnek a városok, a toborzásra sem kell várni, de a végső cél – a királyi cím – sem oké, mert a saját uralkodó alig több egy kupecnél, aki párszáz zsetonnyi giftért mindent megbocsát, pedig a Crusader Kingsben kevesebbért is öltek már. Ugyanakkor ez itt még csak a kezdet, a fejlesztők tucatnyi ígéretes extrát belengettek, mint a komplex kereskedelmi rendszert, saját vazallusokat, de valakinek addig is át kell hajózni a Csatornán, és megbüntetni az angol kutyákat...

INDIE SOULS - VÁR RÁD EGY JÓBARÁT

Ashen

ADATOK

KIADÓ **ANNAPURNA INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **A44** – MŰFAJ **RPG** – MEGJELENÉS **2018.12.07.** – ÁR **EPIC STORE-BÓL 40 EURÓ, KB.: 12 700 FORINT, STEAMEN MÉG NEM KAPHATÓ.**

[ÍRTA ZOO_LEE] **Nem elég, hogy a közeljövőben a From Software legalább két Souls-jellegű játékkal készül, de úgy tűnik, hogy a műfajt az indie fejlesztők is kezdik egyre jobban megkedvelni. Az Ashen szerencsére a jobban sikerült, eredetibb próbálkozások egyike lett.**

Hosszasan vitatkozhatnánk arról, hogy vajon még hány rókabőrt lehet lenyúzni a Souls-szériáról, a körülötte kialakult rajongói táborról és az ezzel felbukkant új érdeklődési hullámról a nehezebb játékok, a komolyabb kihívás iránt. Egyre több és több próbálkozásnak lehettünk tanúi, amelyek vagy minimális változtatással próbálták maguknak lecsípni egy kis darabkát a sikerből (Lords of the Fallen), vagy azt legalább valamilyen egyedi elemmel, mechanikával feldobni (Immortal: Unchained).

A két irányzat közös nevezője, hogy sajnos kitermeltek már néhány elég kiforratlan, kimondottan gyenge alkotást is, amik pont a Souls-játékok lényegét, a lecsiszolt játékmenetet, a jól átgondolt, kiforrott kihívást nem sajátították el, avagy a siker titkát. Éppen ezért indítottam el némi fenntartással az Ashent, amit megjelenése előtt, a kiadott előzetesek alapján, legegyszerűbben kooperatív Indie Soulsként lehetett jellemezni.

SZÁLLJ FEL MAGASRA

A játék világát a címszereplő hatalmas madár, az Ashen teremtette, aki végül lezuhant a világfa, az Yggdrasil gyökereihez, és ott három utolsó lélegzetéből született a világ három aranykora,

melyek közül az utolsó volt az emberi faj ideje. A madár halálával beköszöntött a sötétség, a hatalmas városok romba dőltek, az árnyak teremtményei elszabadultak, ám a játék meglepő módon nem ekkor, hanem az új korszak hajnalán indul, melyet az Ashen feltámadásának kezdete jelképez. Avatárunk feladata, hogy társaival megvédje a még gyenge, éledező Ashent, és visszaverje az ősi gonosz erőit, melyek az örök sötétség állapotában akarják tartani a világot.

Ez persze közel sem egyszerű feladat, végrehajtásához pedig minden segítségre szükségünk van. A játék központi helyszíne a Vagrant's Rest nevű hegyi menedék, melyet első feladatunkként kell visszafoglalnunk a hegyi banditáktól, a továbbiakban pedig főhadiszállásunkként szolgál. Többnyire itt vehetjük fel és adhatjuk le küldetéseinket, a különböző crafting állomásoknál itt fejleszthetjük felszerelésünket, és itt gyülekeznek a kalandjaink során összegyűjtött túlélők is, akik segíthetnek minket az Ashen felé vezető úton. Vagrant's Rest emellett a játékbéli haladásunk indikátora, ugyanis minél több küldetést oldunk meg sikeresen, minél több túlélőt gyűjtünk, annál jobban kiépül, és egy omladozó, csontvázakkal borított hegyi romból szép lassan átalakul egy apró, barátságos, élettel teli faluvá.

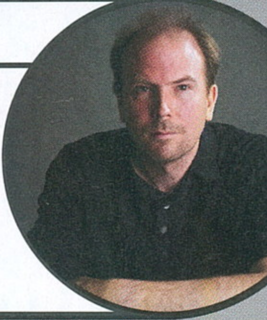
Nem is tudom, hogy mi jellemezné jobban a helyzetem. Az, hogy nagy fába, netán az, hogy túl nagy rákba vágtam a fejszémet?

Küldetés pedig akad bőven, az Ashen megmentésére irányuló fő feladataink mellett érdemes időt szakítanunk a mellékküldetésekre is. Az Ashenben ugyanis adott egy lélekhez hasonló valuta, a Scoria, mely itt kizárólag a pénz szerepét tölti be, nem a tapasztalati pontokét, és hagyományos értelemben vett szintlépés nincs. Életerőnk és kitartásunk a küldetések végrehajtásáért cserébe automatikusan növekedik, előbbit ezenfelül még úgy is bővíthetjük, ha összegyűjtjük a pálya eldugott szegleteiben elrejtett Ashen-tollakat. Sebzésünket és védekezőképességünket kizárólag az általunk használt páncél és fegyver határozza meg, ezek megválasztását azonban semmiféle előzetes feltétel nem korlátozza, bármikor átválthatunk egy gyors, pajzzsal és lándzsával operáló felszerelésről egy kétkezes fegyvert hordozó, nyakig bepáncélozott tankra.

Tulajdonságaink mindössze egyetlen minimális mértékig módosulhatnak talizmánunk révén, melynek egyes részeit Scoriáért cserébe craftolhatjuk, cserélgethetjük, és lényegében

Sztárvendég sztorimester

Az Ashen történetének írásához a fejlesztőcsapat elég impozáns segítséget kapott. Mark Lawrence neve a hazai fantasy-rajongóknak is ismert lehet, köszönhetően a Fumax által kiadott Vörös Királynő és Széthullott Birodalom sorozatainak, miket sokan az utóbbi évek legjobb műfaji alkotásainak tartanak. Lawrence ráadásul nem csak külsős szakértőként vett részt a fejlesztésben – ahogy arról egy blogbejegyzésében is beszámolt –, elvégre a játék világának több eseménye, továbbá a karakterek, dialógusok, párbeszédek és tárgyleírások többsége is az ő alkotása.



Jó, okés srácok, azért itt már annyira egyértelmű az ihletforrás, hogy tényleg az Indie Souls volna a legtalálóbb címadás.

perkökként képesek olyan bónuszokat adni, mint például az, hogy minél messzebbre jutunk Vagrant's Resttől, annál nagyobb életerőtöbbletet vagy gyorsabb kitartás-regenerációt kapunk, ha nem használunk pajzsot.

EGY CSODASZÉP VILÁG FELFEDEZÉSE

Az Ashen egy menüből elérhető térképpel is rendelkezik, mely ráadásul, amint ellátogatunk az adott helyszínekre, részletesen megjeleníti a terepeket, az egyes küldetések célállomásait, sőt néhány óra játék után a fast-travel rendszere is megnyílik, melynek révén szabadon közlekedhetünk a checkpointként működő rituális sziklák között. A felfedezés kulcsfontosságú, mivel bár semmi sem korlátozza felszereléseink használatát, a fegyvereket és páncélokat kizárólag lootként gyűjthetjük be, olyan helyzet pedig előfordulhat, hogy alulöltözünk egy adott helyszínhez, és az utunkba kerülő első ellenfél két-három csapással küld vissza minket a legutóbbi kőhöz.

Ha úgy tűnik, hogy irreálisan nehéz egy pályarész, minden irányban halálos ellenfelek seregei várnak, nem a karakter fejlesztése lett végérvényesen elrontva – pusztán ott maradt valahol egy kulcsfontosságú páncél, esetleg ideje visszatérni Vagrant's Restbe, hogy erősebbre kovácsoljuk a fegyverzetet.

ÉRTÉKELÉS

ZOO_LEE

Csodálatos, lebilincselő élmény, mindemellett a leginkább kezdőbarátnak mondható Souls-klón.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
A világ bejárása, felfedezése hatalmas élmény, karakterünk bármikor újrahangolható.

KONTRA
A multiplayer és a gépi társak működése némi finomhangolásra szorul, a felfedezésalapú fejlődés hosszas keresgéléshez vezethet.

87%

A felfedezésre pedig más is motivál – a minimalista tálalás ellenére az Ashen világa egyszerűen döbbenetesen gyönyörű, az apró részletek kidolgozásának hiányát és a minimalista látványvilágot vastagon ellensúlyozzák a hatalmas, szemet gyönyörködtető, hamuval borított helyszínek, melyeknek a küldetésektől függetlenül élmény bejárni minden szegletét, felfedezni minden titkát. Az, hogy a játék zenei albuma és hanganyaga mindehhez tökéletesen illik, és még tovább növeli az élményt, már csak hab a tortán.

MINDIG VAN EGY JÓ BARÁT

Az Ashen világában ráadásul soha nem kalandozunk egyedül, a játékmenetet ugyanis kifejezetten úgy tervezték, hogy karakterünket mindig kísérje egy társ is. Ha multiplayer terén nincs szerencsénk, akkor sincs gond, ugyanis ebben az esetben Vagrant's Rest egyik lakója, általában a küldetést ránk bízó NPC társul hozzánk. A társ jelenléte pedig hatalmas segítség, és nem csak nagyobb mennyiségű ellenség és az időről időre felbukkanó főellenfelek miatt, hanem azért, mert még ha le is faragták az életerőnket, az elhalálozás előtt van egy kellemesen bő időintervallum, ameddig társunk felkarolhat, majd visszarázhat minket az élők sorába.

Az Ashen egyik fontos jellemzője, hogy élvezetes játszani, felfedezni a világát, hallgatni a zenéjét.

Mindez azt eredményezi, hogy az Ashen nemcsak a legpozitívabb hangvételű Souls-típusú játék, de a leginkább kezdőbarát is. Nem nevetségesen könnyű, sőt kifejezetten szeret emlékeztetni arra, honnan is merítette az inspirációt – például akkor, mikor egy sötét barlangban ugrik a plafonról a nyakunkba egy ellenfél, majd két gyors csapással ki is végez. Azonban nincs hasonló játék, amelyben ennyire egyszerű újra lábra állni, újratervezni a stratégiánkat, majd már akár második nekifutásra sikeresen teljesíteni a legyőrendő akadályt.

Problémába mindössze két dologból fakadóan futottam. Az egyik a fent említett felfedezés hátulütője – ha valahol ottfelejtünk egy fontos páncélt vagy fegyvert, akár fél/egy órás keresgélésre is számíthatunk, mielőtt továbbhaladhatnánk a küldetésekkel. A másik pedig sajnos maga a már emlegetett társ-rendszer. Gép irányította pajtijaink eleve képesek néha látványos ostobaságokat elkövetni, de olyan esettel is találkoztam, amikor hű társam egyszerűen minden előzmény nélkül eltűnt, majd egyedül hagyott.
A multiplayer pedig erős kívánnivalót hagy maga után, a tesztelés során egyetlen alkalommal sem futottam össze más játékossal, a fórumokat keresgélve pedig több olyan elégedetlenkedőre akadtam, aki hiába követte a fejlesztők utasításait, adott be azonos szűrőkódot, hogy összetársítsa őket a játék, többszöri próbálkozás után sem sikerült a mutatvány.

Ettől függetlenül az Ashen kiváló, lenyűgöző játék, az egyik legjobb Souls-széria által ihletett próbálkozás, amit eddig szerencsém volt kipróbálni, és még akkor is bátran ajánlom, ha idáig esetleg a nehézségi szint elriasztott titeket a műfajtól.

VISSZATÉRT A GÓTIKUS ARMADA

ADATOK

KIADÓ **FOCUS HOME INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **TINDALOS INTERACTIVE** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.01.24.** – ÁR **STEAMEN 40 EURÓ, AVAGY NAGYJÁBÓL 12 700 FORINT.**

[IRTA DZSÉJT] A Tindalos két éve porolta le a Battlefleet Gothic: Armada című táblajátékot, hogy átültesse egy valós idejű stratégiai játékba. A fejlesztők ezután sem malmozással ütötték el az időt, inkább elkészítették a folytatást, amiben nemcsak több frakciót irányíthatunk, de epikusabb csatákat is vívhatunk.

Az Armada 2 minden ízében azt sugallja, hogy ez a program jó folytatáshoz méltóan nagyobb, látványosabb és összetettebb, mint elődje volt. A kampány során rögvest három frakció, nevezetesen a Birodalom, a Necronok és a Tyranidok egymástól független történetét ismerhetjük meg, a skirmish és a többjátékos módban pedig az eredeti táblajáték mind a tizenkét bandája benne van – a felsorolásuktól most eltekintenék. Szóval, akár a történetnek állunk neki, akár más játékosok ellen vetjük be magunkat, lesz miből válogatni.

HÓDÍTÓ HADJÁRAT

Mint írtam, a kampány során három frakciót irányíthatunk, plusz ott van a prológus, ami egyrészt tutorialként működik, másrészt felvezeti a sztori leglényegesebb elemét: Cadia brutálisan elbukik. Ennyit elég is tudni, mert ez határoz meg mindent. Ezután a galaxis két részre hasad, minden újrarendeződik, és így tovább. A mi feladatunk, hogy hatalomra juttassuk választott frakciónkat. Az Armada 2 elődjéhez hasonlóan két szinten játszható. Először is ott a szektortérkép. Itt vannak a naprendszerek, amiket összekötnek a hiperűr-útvonalak. Itt mikromendzselhetjük szerény kis birodalmunkat: építhetünk új hajókat; aknákkal, ágyúkkal és űrállomásokkal bevédhetjük az elfoglalt naprendszereket; fejleszthetjük bolygóinkat stb. És természetesen innen navigálhatjuk az ellenfél területére flottáinkat, hogy ott aztán jól elagyabugyáljuk. Vagy ő minket, ahogy alakul. Mindez szépen, körökre osztva működik. Értelemszerűen, minél több világot uralunk, annál közelebb a győzelem, és ha itt mindent elvesztünk, akkor végleg vesztettünk.

EPIC CSATA

Az összecsapások szerencsére már nem ilyen radikálisak, bár tény, hogy egy-egy űrhajó elvesztése komoly érvágás. A harc az egyes rendszerekért valós időben történik. Ilyenkor átváltunk a naprendszer négyzet alakú térképére, ami teli van rejtőzködésre alkalmas csillagködökkel és aszteroidákkal, meg a legtöbb esetben olyan pontokkal, amiket el kell foglalni.

Megjelöltem a térképen a területet, amit elfoglalnék, az lesz az én kis birodalmam. A Császár nevében, míg a Káosz rám nem lel.

Sajnálatos módon a kampány nagy része erről szól: száguldj oda ezekhez a pontokhoz, várd ki azt a pár másodpercet, amíg bekékül, aztán irány a következő elfoglalandó terület. Minden egyes bevett placc +1-gyel növeli a másodpercenként bezsebelhető pontok számát, és ha te előbb éred el a meghatározott összeget, mint az ellenfeled, nyertél. Ha közben egyetlen lövést sem adtál le, úgy is jó. Igen, a kampány java sajnos egy mezei domination játékmód, amiről amúgy a skirmish és a többjátékos mód is szól. Persze, alternatívaként megpróbálhatjuk az ellenség erőit mind egy szálig felszámolni, viszont mivel a számláló folyamatosan pörög, egyszerűbb a pontokat elfoglalni, és akkor lövöldözni az ellenségre, ha odapofátlankodik a közelünkbe – ami biztos megtörténik, mert az MI csak és kizárólag a területfoglalással foglalkozik.

Szerencsére a kampánynak azért vannak előre szkriptelt küldetései is – bár jóval kevesebb –, ezek gördítik előre a sztorit. Ilyenkor meghatározott feladatokat kell teljesítenünk, amik ugyan nem az eredetiség netovábbjai – lőj szét minden hajót, fogd el XY hajót, kísérd el XY hajót A-ból B-be –, ugyanakkor itt legalább kiélhetjük az Armada 2 legjobb részét: az „epic" csatákat.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MANŐVEREZZ!

Az MI szerencsére olyan lüke a Battlefleet Gothic: Armada 2-ben, hogy állandóan egy előre kiszámítható pályán mozog. Te viszont ne tégy így, már csak azért se, mert némelyik képesség használatához a hajóknak a megfelelő irányba kell állnia. Használd a power-turnt, hogy gyorsan célra fordíthasd a bárkádat, vagy éppen kivezesd az ellenség tűzvonalából.

FONTOS A SORREND

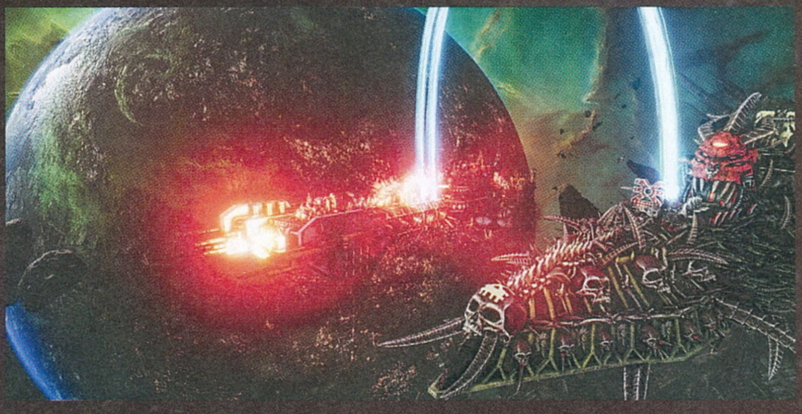
Megszabhatod, hogy hajóid milyen sorrendben szedjék szét az ellenség alrendszereit. Ezzel kifejezetten jó élni, mert a fegyverét vagy a hajtóművét vesztett hajó már nem jelent különösen nagy fenyegetést. A területfoglalós szakaszokon a hajtóművet érdemes először kilőni, míg a szkriptelt küldetések során a fegyverekre kell elsőként rámenni.

TERÜLETFOGLALÁS

A kampányban és a skirmishben is úgy lehet a legkönnyebben győzni, ha több területet szerzünk meg, mint az ellenfél. Elsőre nehéznek tűnhet, de nem az. A legegyszerűbb, ha a flottád egy kisebb részével a területekre repülsz rá, a többivel meg nekimész a pályán sertepertélő ellenfélnek. Ne feledd, hogy a legfontosabb a gyorsaság, szóval használd a hajók hajtómű boostjait.

EZT HOZZA A JÖVŐ

Bár az Armada 2 megjelent, a fejlesztők még nem végeztek vele. Először is, a kooperatív mód bár elérhető, technikai oldalról nézve korántsem tökéletes. A Tindalos most is gőzerővel dolgozik rajta, és ígéretük szerint márciusra lesz teljesen kész. Továbbá a bétatesztből származó visszajelzések alapján folyamatosan javítják a játék hibáit és a kiegyensúlyozottságát. Mindezek mellett a következő hónapokban kapunk új hajókat, méghozzá olyan ismert típusokat, mint a Phalanx és a Macragge's Honour, illetve számíthatunk arra, hogy a kampány kibővül egy negyedik frakcióval.



Az Unreal Engine-nek hála a játék gyönyörű, a hajók aprólékosan kidolgozottak, és éppen ezért iszonyú látványos csatákat lehet vívni. Igaz, néha elveszik az ember a káoszban, főleg, mert a hajók eléggé hasonlítanak egymásra, és gyakran beleolvadnak a háttérbe, de akkor is hihetetlen jó érzés a Himalája méretű hajókat egymásnak ereszteni, nova ágyúkkal lövöldözni, torpedókat eregetni. És az a színkavalkád, amikor szétszáll egy hajó. Hujuj... Vizuális orgia, na, pláne, amikor az egyik gigagép átgázol a másikon.

A hajók alrendszerei is szépen menedzselhetőek. Eleve mindegyik osztálynak van két-három különleges képessége. Eregethetnek bombázógépeket, vadászgépeket, némelyik boosttal képes elszáguldani, akad olyan is, ami rövid távon teret válthat, és így tovább. De megszabhatjuk azt is, hogy egységeink az ellenség alrendszereit milyen sorrendben szedjék szét, miközben oda kell figyelnünk legénységünk moráljára is, mert ha fellázadnak, még képesek megfújni a hajónkat. Szóval akad dolgunk rendesen.

VESZTESEK OLDALÁN

A legkönnyebb azt mondani az Armada 2-re, hogy minden, ami jó volt az első részben, azt nemcsak megtartották, de tovább is gondolták. Csak sajnos a „még több" elv valahogy érvényesült azon elemekre is, amik nem voltak jók az első Battlefleet Gothicban.

Még mindig frusztráló, hogy a 3D-s környezetben csak 2D-ben mozgathatjuk a hajóinkat. Ez főleg akkor válik idegtépővé, amikor a bámulatosan ostoba MI félkilométeres ívben kezd fordulni, és egyenesen belevezeti a hajót egy aszteroidaövbe. Nagy hajóknál persze kit érdekel, hogy egy Kékes méretű szikla állja el az útját, de a kisebb (értsd: toronyház méretű) űrjárművek úgy kenődnek szét rajta, hogy öröm nézni. Az is cudar dolog, amikor a káoszban elveszted a hajóidat, aztán már csak azt

Bár a „mindenből többet" taktikánál sajnos hibákból is bőven kijutott, azért az Armada 2 rendelkezik pozitívumokkal is.

látod, hogy az egyik azért ment a roncstelepre, mert elgázolta az útjába eső másik masinát. És el sem tudod képzelni, milyen gyakori lehet az űrben a frontális ütközés, amíg nem próbáltad ki az Armada 2-t.

Az MI butasága sajnos a kihívást is megöli. Fent már említettem, hogy a területfoglalós szakaszokon a helyfoglalás a legfontosabb számukra, emiatt elég könnyű kideríteni, hol vannak és hová tartanak. Ez roppant mód megkönnyíti a levadászásukat. És ha ez nem lenne elég, még a manőverezésre sem veszik a fáradságot. Vagy nyílegyenesen repülnek, vagy valami szolidabb íven haladnak, de akkor már nagyon vagányak. Emellett még szeretik a „sok lúd disznót győz" elvet követni, főleg a sztori küldetések során. Azért ilyenkor érdemes előrántani stratégiai érzékünket.

Emellett még szidnám kicsit a tutorialt. Az Armada 2-ben tényleg rendkívül sok dolgot menedzselhetünk, mind a hajóinkon, mind az elfoglalt naprendszerekben. A baj az, hogy a másfél órás prológus mindebből azt tanítja meg, hogyan lehet körbenézni a térképen, hogyan mozgathatjuk hajóinkat, és miért jó elbújni az aszteroidamezőkben. Minden mást, ami igazán fontos lenne, a képernyő szélére kitett kis rublikákba írt tippként kapunk meg az éles játék alatt. Egy űrcsata közben pont arra van szükségünk, hogy a manualt olvasgassuk, ami ráadásul kitakarja a képernyő negyedét, és minden rublikát egyenként kell kiikszelnünk. Az már csak hab a tortán, hogy néha annyi ilyen tippet pakol ki, hogy az első pár egyszerűen eltűnik, mire elolvashatnánk.

A VÉGSŐ ELLENÁLLÁS

A fenti panaszáradat ellenére amúgy azt mondom, hogy az Armada 2 jó játék lett, jobb, mint az elődje. Pusztán azért, mert egyszerűen minden téren rálicitált. Hosszabb és változatosabb a kampány, a többjátékos módban pedig több frakció közül választhatunk, és a hajópark is változatosabb. Apropó, a skirmisht szerintem érdemes hanyagolni a gyatra MI miatt, jobb az 1v1-ben vagy 2v2-ben lezavarható multira rárepülni. Sokkal izgalmasabb. A kooperatív módot viszont érdemes kerülni, bugos és kiegyensúlyozatlan, a fejlesztők még dolgoznak rajta (lásd keretes írásunk). De mindent összevetve a Battlefleet Gothic: Armada 2 jó szórakozást nyújt, főleg, ha szereted a Warhammer 40K világát, és tetszett az első rész.

ÉRTÉKELÉS

Az Armada 2 sok tekintetben túltesz az első részen, főleg a kampány terén, viszont néhány játékmenetbéli újdonság inkább a hátrányára válik.

TALÁLÁS: **80%**
TARTALOM: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Piszkosul látványos csatákat vívhatunk, a stratégiai rész rendkívül aprólékos, és szinte kézzel fogható a Warhammer-hangulat.

KONTRA

A kampány java csak unalmas területfoglalósdi, a tutorial nem ér semmit, a 3D-s játéktér még mindig csak 2D-sen használható ki, az MI iszonyú kiszámítható.

78%

AKI A KICSIT...

Az Armada 2 teli van Himalája méretű hajókkal, de ne becsüld le az ezekből kiereszthető apró vadászgépeket és bombázókat. Ezek képesek átjutni a pajzsokon és komoly kárt tehetnek az ellenséges hajókban, állomásokban és aknákban. Különösen hasznosak, ha egy elfoglalandó területet aknákkal védtek be. A bombázókkal már azelőtt elpusztíthatod ezeket, hogy a nagyobb gépek odaérnének.

NE ENGEDD EL A GYEPLŐT

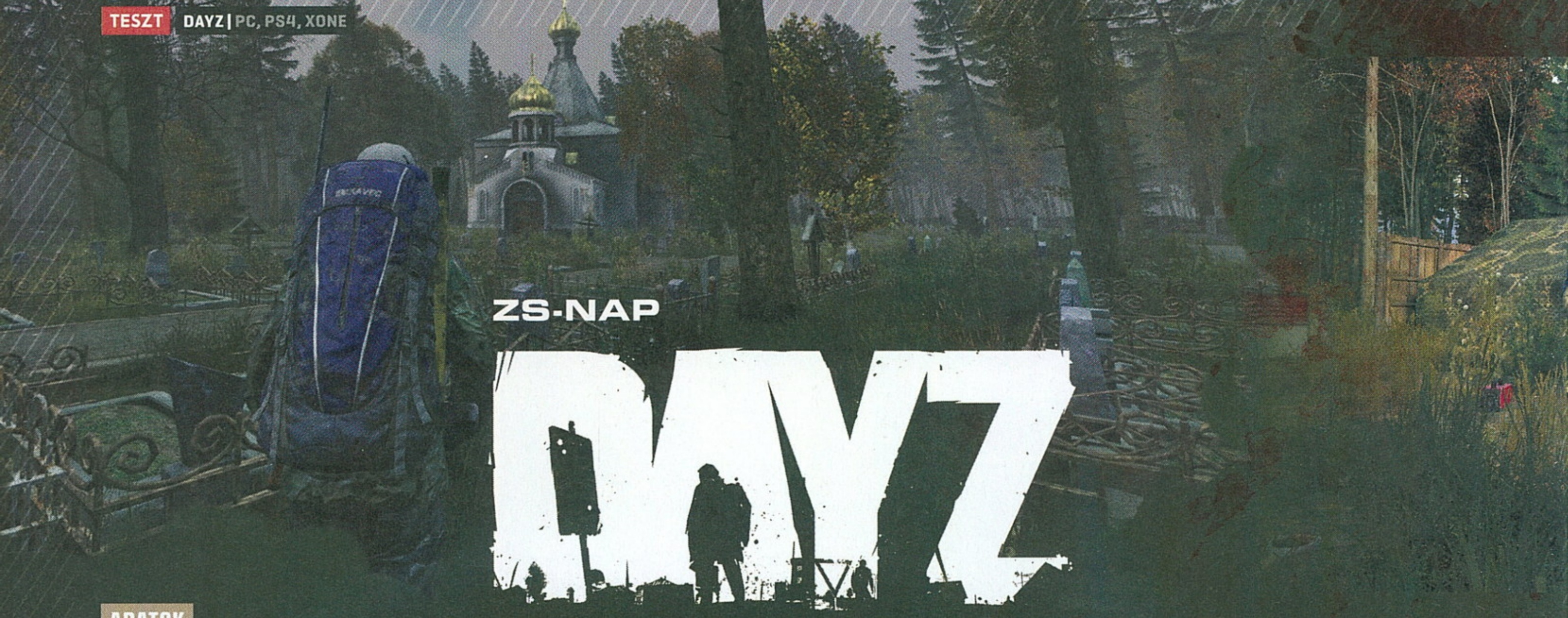
Bár a hajók feletti uralmat átadhatod az MI-nek, inkább irányítsd te a bárkákat. Egyrészt, az MI az egyenes vonalban repülést szereti, ha mégis fordulóra vetemedik, lassan és jó nagy ívben teszi. Mindezeken túl hajlamos egymásnak vezetni a hajókat, vagy belekormányozni azokat egy aszteroida övbe. Mindegyik elég kellemetlen lehet, pláne a csata hevében.

FŐ A MORÁL

A legénység morálja egyaránt fontos a te hajóidon és az ellenségén is. A tiéden győzelemmel és a hajó sérülésének minimalizálásával tarthatod jó hangulatban a legénységet, illetve, ha fellázadnak, akkor szépen ki kell végezni a renitenseket. Ugyanez megtörténhet az ellenség hajóján is, ebben az esetben a lázadók menekülőre fogják a dolgot. Hagyd őket, hadd fussanak, kár velük foglalkozni.

VISSZAVONULÁS

A hajók drága eszközök, így bizony hatványozottan igaz az, hogy szégyen a futás, de hasznos. Ha vesztésre állsz, inkább mentsd a menthetőt a vészhelyzeti ugrással. A hajókat méretüktől és károsodástól függően 2-5 kör alatt kijavítják, de az új hajók megépüléséhez 5-10 kör is kellhet. Ez alatt pedig a meggyengült flották és a védtelenül maradt rendszerek kiszolgáltatottak.



ZS-NAP

DAYZ

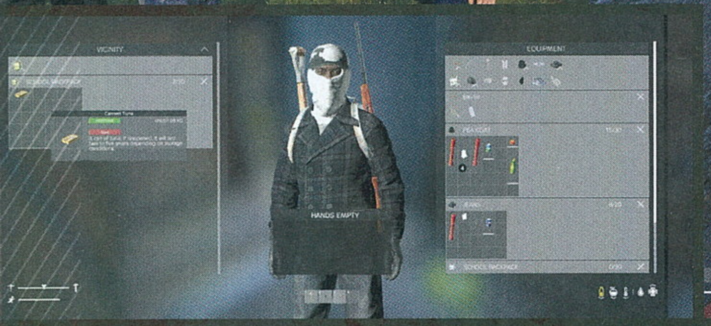
ADATOK

KIADÓ **BOHEMIA INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **BOHEMIA INTERACTIVE** – MŰFAJ **AKCIÓ-TÚLÉLŐS** – MEGJELENÉS **2018.12.13.** – ÁR **STEAMEN 40 EURÓ, NAGYJÁBÓL 12 700 FORINT.**

[ÍRTA **WILSON**] **Alig pár hetet töltött bétában, aztán meg is jelent: a Bohemia Interactive 2018-ban villámgyorsan pontot tett a DayZ kálváriájára, de öt év várakozás után vajon tényleg elkészült a korai hozzáférés úttörője és egy teljesen új műfaj kitalálója?**

Megszületett és a csúcsra jutott egy teljesen új műfaj, majd' féltucat Tesla elektromos autó került a piacra, az Egyesült Államokban letelt másfél elnöki ciklus, Kína eljutott a Holdra, David Lynch pedig két évtized után folytatta élete főművét. Azt mondani, hogy a DayZ bejelentése és első változata óta nem sok minden történt a világban, meglehetősen durva alábecslése lenne az igazságnak, még ha úgy is tűnhet, hogy a Steam Korai Hozzáférés programjának egyik első játéka látszólag olyan sebességgel mozgott az első pillanattól kezdve, mint a Föld leglassabb gleccsere.

De míg a jéghegyek mozgása alapvetően egy követhető és kiszámítható folyamat, addig a videojáték-fejlesztés meglehetősen hektikus tud lenni, főleg, ha gyakorlatilag kihúzzák alóla a szőnyeget. Ugyanis ha azt mondanánk, hogy a DayZ szokványos utat járt be, az nem fedné a valóságot. Ahogy az sem, ha azt állítanánk, hogy más lenne, mint öt évvel ezelőtt.



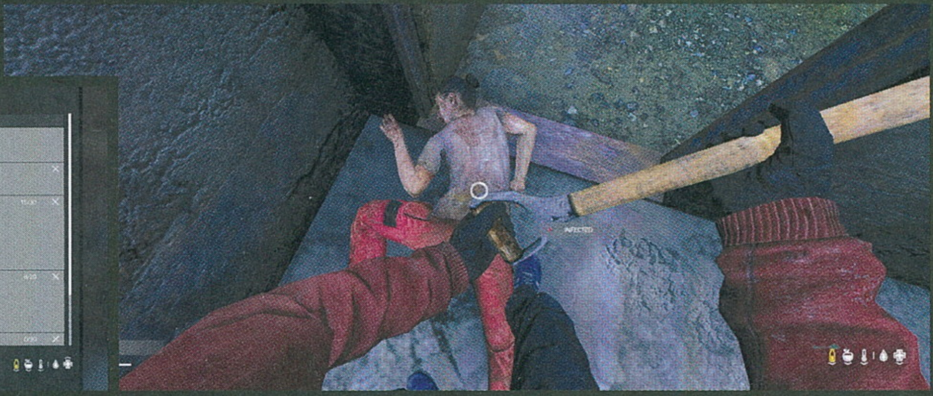
KELETI KÉNYELEM

A DayZ-t bemutatni a játékipart aktívan követő és annak minden újdonságait magába szívó emberek számára olyan lehet, mint a kerék vagy a fal előnyeit és hátrányait ecsetelni: olyan régóta van már velünk, hogy még az is tudja, akár csak nyomokban is, hogy miről van szó, aki egy másodpercet sem töltött el vele. Lényegét szerencsére elég egyszerű leírni, hiszen egy klasszikus túlélős játék, amely nem a nyersanyag-gyűjtögetős és építkezős vonulatot erősíti, hanem az életszerűbb, szimulátorosabb almûfajt. Elvégre ő maga, vagyis alkotói gárdája találta ki ezt a műfajt: az eredetileg ArmA 2-es mod egy magányos, új-zélandi exkatona 2009-es rajongói projektje volt, amely a katonai shooter térképére, Chernarusra, az exszovjet államra szabadította az élőholtakat, és a szigeten rekedt túlélőket, akiknek nem volt más feladata, mint ételt, italt, fegyvereket és egyéb felszerelést szerezni, és a lehető legtovább életben maradni, miközben egyik oldalról a zombik, a másikról pedig a kiszámíthatatlan emberi játékosok keserítették meg a sorsukat.

Az egyszerűnek látszó alapok alatt valójában egy szerteágazó gyökerekkel rendelkező, komplex rendszer dolgozott, melyben kulcsszerepet játszott a test és annak működése (csonttörések, sebesülések, fertőzések, kihűlés), a kiszámíthatatlan körülmények miatti rögtönzés, és az emberi természet, amely banditákat, bajtársakat, barátokat, mészárosokat egyaránt életre keltett. Az ebből fakadó kontrollálatlan, és emiatt maximálisan realisztikus játékélmény pedig szó szerint milliókat tudott bevonzani, hála a legendás anekdotáknak, a semmihez sem fogható játékmenetnek, és egy egyszerűnek tűnő ígéretnek – hogy a minden szempontból korlátolt, maradi technikai háttérrel rendelkező, és a nem éppen olcsó alapjátékot és kiegészítőt is megkövetelő mod önálló játékká fog válni.

„Majd ha befagy a pokol" – mondtuk a szerkesztőségben, amikor a DayZ megjelenéséről beszéltünk. És lám.

Ha szigorúan az utolsó mondat utolsó részét nézzük, akkor igazából tényleg ez történt, hiszen a DayZ már egy önállóan futó játék, amely új keretek közé szorította a mostanra már tízéves alapkoncepciót csak... Csak épp nincs már mögötte az eredeti kreátor, aki évekkel ezelőtt elhagyta a fedélzetet, nem élvezi a Bohemia Interactive teljes támogatását (az aktuális csapatról valahogy sosem készült kép, és hiába emlegettek 80-90 főt, mindig ugyanaz a féltucat ember szerepel az írott és videós fejlesztői naplókban...), és annyi



követője és imitátora született, és halt már meg az első alfa változat megjelenése óta, hogy igazi csoda kellett volna ahhoz, hogy a kezdeti időszakban becsalogatott több millió vásárló (!) ne csalódásként élje meg ezt a maratoni fejlesztési időt. A DayZ pedig sok mindenre képes – leginkább pont arra, hogy csalódást okozzon.

Senkit sem akarunk elkeseríteni, de a vonatot egy mezei kalapáccsal aligha lehet megállítani.

A ZSÁKOS FAMÍLIA

Az alapok tehát változatlanok, a helyszín továbbra is Chernarus, egy hatalmas, 225 négyzetkilométeres sziget, amely egykoron a Szovjetunió tagja volt, mára viszont egy teljesen elhagyatott, lakatlan terület, melyen 50 aprócska falu és egy-két nagyobbacska város terül el, a kettő között dombokkal, kisebb hegyekkel, 100 négyzetkilométernyi erdővel, repterekkel, katonai bázisokkal, vagyis mindennel, amely logikusan elvárható egy önellátó és önműködő nemzetállamtól. A kelet-európai környezet legtöbb eleme szívmelengetően ismerős lehet a régió játékosainak: a vastag kőlapok közé ékelt, fából készült villanypóznák, a Ladákra, Volgákra emlékeztető járművek, a borzalmas mintázatú betonkerítések, a több emelet magas, roskadozó panelházak, a falvak kék kútjai, a rácsos mintázatú, több kilométer magasból is látható víztornyok... mind olyan dolgok, melyekkel itthon is találkozhattunk, vagy jelenleg is a mindennapok részét képezik. Chernarus a DayZ messze legjobb és legkarakteresebb része, egy igazi ikon, amire évek múltán legalább akkora nosztalgiával fogunk visszatekinteni, mint mondjuk a S.T.A.L.K.E.R. barátságtalan zónájára.

Chernarus mérete viszont magában hordozza azt is, hogy a DayZ-ben minden elég nagy távolságra van egymástól, főleg, ha valaki céltudatosan akar közlekedni, amihez először persze meg kell ismernie a terepet. Ez önmagában nem egyszerű feladat, térképet és iránytűt csak találni lehet, és ez is elsősorban csak akkor nyújt segítséget, ha az ember már ránézésre tudja (legalább megközelítőleg), hogy az adott pillanatban pontosan hol is van, és mi merre található. Elvégre a táblák, a kiírások cirill betűsek, minden falu körülbelül ugyanúgy néz ki, és a leírások, na meg a játékosok kommunikációja is egy egységes nomenklatúrára épít, azaz Chernarus „Csernó", Elektrozavodsks „Elektró", Stary Sobor pedig például szimplán csak „Stary". És hogy mi található ezeken a helyeken? Minden és semmi, a DayZ-ben a loot teljes egészében randomizált, azaz mindig véletlenszerű, hogy mikor és mi található, azzal a kis kitétellel, hogy azért a legtöbb helyen meg van határozva, hogy milyen típusú tárgy kerülhet elő. Azaz vannak helyek, ahol biztos sok a fegyver, az étel, az üzemanyag vagy, mondjuk, az alkatrész.

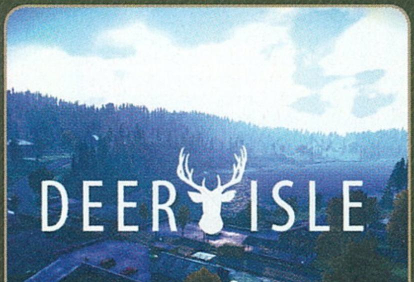
Ezeket persze fel is kell venni és cipelni, amihez felszerelés kell... és ez a ciklus az, amiről a DayZ valójában szól: a folyamatos vadászatról a lootért, azaz a túlélést biztosító ételért, italért,

A LEGJOBB MODOK

Meglepő módon a DayZ már az 1.0 előtti hetekben megkapta a modtámogatását, ami meglehetősen kettős érzést keltett a közösségben. Egyrészt a legtöbben örültek az új szabadságnak, másrészt sokan attól féltek, majd nekik kell megcsinálniuk azt, amire a fejlesztők öt év alatt sem voltak képesek. A modok használata sajnos a Workshop támogatás ellenére sem egyszerű, hiszen szerveroldalon is támogatni kell őket, de a körülményesség ellenére már most is van pár ígéretes, ingyenes bővítmény.

DEER ISLE

Az Egyesült Államokban, Maine-ben található Deer Isle nem éppen egy ismert hely, mégis az egyik legjobb alapanyag a DayZ-hez, legalábbis, ha a modból indulunk ki. A teljesen új, Chernaruson kívüli terület 16x16km-es, és hihetetlenül változatos, miközben számtalan településsel, bázissal, na meg egy gazdag állatpopulációval igyekszik kenterbe verni Chernarust. Ráadásul egyetlen ember munkája!

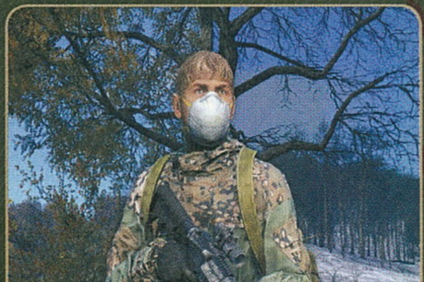


STALKER LIVE ZONE

A tesztben is említett S.T.A.L.K.E.R. Zónája Chernarushoz hasonlóan egy örök klasszikus videojáték-helyszín, amely még tematikailag is tökéletesen passzol a DayZ-hez, így az elsők között elevenedett meg mod formájában. A még erősen fejlesztés alatt álló új területen mutánsok és anomáliák is várnak, ahogy kereskedők, egymással hadakozó frakciók is. Pont, mint annak idején a legendás FPS-ben!

WINTER CHERNARUS

A szolidabb, de ettől függetlenül azért ambiciózus Winter Chernarus nem kisebb célt tűzött ki maga elé, mint elhozni a teljes telet Chernarusra. Ezt sikerült is neki: a fehérbe borult térkép nemcsak látványban, de működésben is eltér az alapvilágtól, hiszen a legtöbb álló- és folyóvíz be van fagyva, és élelemforrásból is kevesebb van, így a túlélés a téliesített Chernaruson lényegesen nehezebb feladat.



A JÓ, A ROSSZ ÉS A CSÚF

Mivel a DayZ annak idején szó szerint lázba hozta a teljes játékipart, nem meglepő, hogy sokan villámgyorsan lemásolták a koncepciót, és még azelőtt kiadták a maguk változatát, hogy az önállóan futó DayZ első publikus alfája egyáltalán megjelent volna. De öt év alatt számos, ennél ötletesebb imitátor is elkészült, sőt nemrég olyan is, ami még a DayZ modot is kenterbe veri. Összeszedtünk három igazán emlékezetes kihívót!

SCUM

A 2018-as év egyik legnagyobb szenzációja a szomszédból, Horvátországból érkezett, és a DayZ játékmenetét egy börtönszigetre helyezte, ahol nemcsak a többi túlélővel kell megküzdeni, de minden idők legkomplexebb testszimulációjával is, amely szó szerint a sejtszintig hatol, így még a vitaminbevitelre, a szívverésre és a kalóriákra is figyelni kell benne. Legalább idén őszig korai hozzáférésben lesz, mire a főbb funkciók elkészülnek, de a DayZ után azért nehéz elhinni, hogy ilyen gyorsan „befejeznék" az ambiciózus terveket...

JUST SURVIVE

A DayZ lekoppintása kategóriában élen járó Just Survive-ot eredetileg H1Z1-nek hívták, és a Sony Online Entertainment kiadásában jelent meg. A rettenetes grafika, a sivár terep és a töméntelen mennyiségű bug ellenére elég gyorsan népszerűvé vált – és elsőként lovagolta meg a battle royale-lázat is. Sikertörténetnek mégsem nevezhető, a Sony a játéktól és a csapattól is megvált, ők pedig inkább a BR szekerét tolták tovább, semmint a túlélést. Utóbbi nemrég, a Fornite és a PUBG sikerét követően free-to-play modellre váltott.

THE WAR Z

Minden idők egyik legbotrányosabb klónja minden elképzelhető hibát elkövetett, amit csak lehetett. Gyakorlatilag a DayZ láz kirobbanását követően hetek alatt hozták össze, átskinezve egy korábbi játékukat, azt teljesen új projektként adva el. A beígért funkciók negyede sem volt benne megtalálható, emiatt a Valve ideiglenesen még le is tiltotta az elérését, de még ezt is sikerült tetézni a brutális mikrotranzakciókkal, temérdek csalóval, egy folyamatosan hazudozó stúdióvezetővel, és egy alapvetően borzalmas játékmenettel.

gyógyszerekért, fegyverekért, lőszerért és persze a ruházatért. Az irányított karakter szinte meztelenül kezd minden halált követően, így még egy maroknyi szöget is nehéz elvinni, nemhogy a nagyobb, combosabb darabokat. Szerencsére szinte minden tartalmaz némi tárhelyet, beleértve a felsőket, a nadrágokat, a kabátokat, de értelemszerűen a legnagyobb tárkapacitással a tároláshoz tervezett táskák rendelkeznek, melyekből van vagy féltucat fajta, az egyszerű vászonzsákoktól kezdve a gyerekiskolatáskákon át egészen a túrahátizsákokig, melyekben egy kisebb háztartásnyi cucc rejthető el. Viszont minél több minden van az embernél, annál lassabban halad, annál gyorsabban lesz éhes és szomjas, és annál tovább is tart eljutni valahova. A négyzetrácsos inventoryrendszer miatt sok idő megy el a tárgymenedzseléssel is, és rengetegszer kell mérlegelni, hogy megéri-e valamit elcipelni, tényleg szükség lesz-e rá, nem lenne-e hasznosabb valami olyasmi, ami nem később, akár több óra múlva jöhet jól, hanem akár percekkel később is.

ELNÖKI MENÜ

Enni és inni például irreálisan sokszor, nevetségesen gyorsan kell, 5-10 percenként mindenképp szükséges felpattintani egy kólát, elrágcsálni egy konzerv tartalmát, különben rövid időn belül összecsuklik és meg is hal a szerencsétlen túlélő. Ez akkor igazán szerencsétlen, ha a dögrovás a semmi közepén, egy nagy túra alatt, mondjuk, egy erdőben kezdődik el, ahol közel és távol semmi igazán tápláló és hasznos nem található. Pocsolyákból inni például egyenlő az öngyilkossággal, a víz általában mindig poshadt és fertőző; a béta utolsó fázisában behozott, egyelőre elég kidolgozatlan állatokat le lehet ugyan vadászni, de ahhoz is rengeteg energia kell, a húst nyersen elfogyasztani pedig nem éppen a legbölcsebb dolog. A DayZ-ben az élet egyáltalán nem egyszerű, mindig van, ami miatt aggódni lehet, és mindig van, amit csinálni kell – és ehhez mindig elképesztően sokat kell gyalogolni.

Rosszmájúság? Leegyszerűsítés? Lehet, hogy mindkettő, de a DayZ 90%-ban sétaszimulátor, 10%-ban pedig minden más. A húsz-harminc perces, legtöbbször teljesen eseménytelen sétálásra/futásra általában csak egy kis töredéknyi izgalom és akció jut, ami önmagában egyáltalán nem baj, sőt nem kell mindennek látványos, életszerűtlen, csak a rövidtávú

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

VÍZÉLET

Enni és inni nemcsak a valóságban, de a DayZ-ben is kell, csak itt éppenséggel már-már fárasztóan sokszor, avagy sokkal gyakrabban. Ha tudsz, szedj fel minden konzervet, amit csak találsz (de legyen nálad konzervnyitó: ha késsel téped fel, elveszted a tartalmának egy részét), foszd ki az italautomatákat is, de ingyen is szerezhetsz vizet a falvakban található kutakból. Ha üveget vagy kulacsot viszel, azt meg is töltheted!

TÉRKÉPÉSZET

Új karakter indításakor, teljes respawnkor mindig véletlenszerű helyre kerülsz (de csak a tengerpart mentén), és sokszor nem egyértelmű, hogy hol vagy. Ha hosszú távon sikeres akarsz lenni, és nem üres mászkálással akarod tölteni az időd, hogy rájöjj, hol vagy, keress egyedi, távolról is látható objektumokat, tanuld meg a helyzetüket, és hogy mi van a közelükben, így könnyen orientálódhatsz, és fejben is el tudod képzelni, mi merre van.

RENDSZEREZÉS

Habár minden ruha ugyanazt a slotokra alapozott inventoryrendszert használja, próbálj meg kategorizálni, és e szerint gyűjtögetni. Azaz jelölj ki valamit – táskát, kabátot – ami csak az ételt, egy másik csak a lőszert, egy harmadik pedig csak a fegyvereket tartalmazza. Így amikor valamire gyorsan van szükséged (mondjuk harc közben lőszerre), nem kell hosszasan keresgélned, rögtön tudni fogod, merre találod.

A túlélésért mindent meg kellett tennünk, még ezt a terítő-függöny kombót is el kell viselnünk.

szórakoztatást célzó izgalomadagnak lennie, de Chernarus mérete és a rendelkezésre álló közlekedési lehetőségek korlátozottsága azért elég sokszor tud bosszúságot okozni, amikor az ember szó szerint akár órákat is képes keresgélni, lootolni, hogy aztán mindent elveszítsen egyetlen tűzharcban, egy rosszul meghozott döntés vagy egy teljesen váratlan esemény miatt. És aztán az egész ciklus kezdődik elölről. Gyorsan eljutni valahová jelenleg csak úgy lehet, ha sikerül autót szerezni, ami még csak félsiker, mert a maroknyi jármű általában működésképtelen. Először meg kell javítani, amihez alkatrészekre, felszerelésekre lesz szükség, és utána még az üzemanyagról is gondoskodni kell. Ha pedig mindez nem lenne elég, a fizika jelenleg abszolúte kiszámíthatatlan, egy álló autó is képes úgy viselkedni, mintha megszállta volna egy szellem vagy egy démon, pattogva, fordulva vagy szimplán csak a levegőbe ugrálva, akár álló helyzetben is, aminek általában gyors és fájdalmas halál a következménye.

CSAK AZ ÍGÉRETEK

Ez már csak azért is megmagyarázhatatlan és elviselhetetlen, mert az önállóan futó DayZ célja az volt, hogy az ArmA 2-es mod teljes egésze egy modern, a játék köré írt vázba kerüljön, és mindent tudjon, amit tíz éve is tudott, csak megbízhatóbban, jobb és kidolgozottabb verzióban. És ebből az égvilágon semmi sem valósult meg, sőt. Nemcsak hogy a mod tartalmának egy töredékét sem sikerült átültetni, de még a sok évvel ezelőtti alfaváltozat bizonyos funkcióit is sikerült kigyomlálni az 1.0-ra, és a beígért jövőbeni fejlesztések listája is folyamatosan rövidül. Nincsenek kerékpárok, légi járművek, nem szegődhet a túlélők mellé állat, nincs változó, növekedő és pusztuló vegetáció, dinamikus esemény, mély betegségrendszer (illetve: ez volt, de jelenleg épp inaktív...). A felsoroltak ráadásul nem

ÉRTÉKELÉS

WILSON

A DayZ 1.0-nak hívott változata valójában csak egy álca: egy picit sem kerültünk közelebb ahhoz az álomhoz, amelynek sokan majd' egy évtizedig voltak részesei, de annak csak egy olcsó, kidolgozatlan klónját kapták meg.

TÁLALÁS: **50%**
TARTALOM: **30%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Chernarus még mindig fantasztikus helyszín, a hangulat néha el tud kapni.

KONTRA
Minimális tartalom, töméntelen mennyiségű bug, borzalmasan öregedett tálalás, gyatra hangok, vállalhatatlan közelharc, inkompetens irányítás, kezdetleges építkezés.

50%

is új ötletek: 2015 év végéig tervezték megvalósítani őket, de itt állunk 2019 elején, és már az ígéretek sincsenek meg, csak a szomorú valóság.

A legszomorúbb pedig nem is feltétlenül az, hogy foghíjas a tartalom, hogy a DayZ eddigi legjobb és legsikeresebb imitátora, a SCUM már az első alfával tudja azon dolgok zömét, amit a DayZ 5 év fejlesztéssel sem ért el teljesen. Hanem az, hogy a fejlesztési idő jelentős része teljesen felesleges és senkit sem érdeklő funkciókra ment el (tegye fel a kezét, aki mondjuk a járművek vagy a bázisépítés elé helyezte az igazi stamina rendszert...), a másik pedig a motor lecserélésére. Ami abból a szempontból jól sült el, hogy most már nem 30 fps-sel fut a játék, hanem akár 160-nal is – az 5 évvel ezelőtti színvonalon. A rendbe rakott irányítás ellenére pedig a fegyverek betöltésére, a tárgyak felvételéhez és használatához még mindig boszorkányvarázslatra és feleslegesen sok, túlbonyolított kattintásra van szükség, miközben a DayZ alapját adó zombik evolúciójában egészen addig a pontig sikerült jutni, hogy már ne menjenek át szabadon a falakon. De még mindig rémségesen buták, most már fenyegetést sem nagyon jelentenek, mert elég gyorsan feladják az üldözést, két lapátütéstől megdöglenek. Sőt, animációik között átvezető fázisok sincsenek, úgyhogy simán megfordulnak egy helyben, kidolgozatlanabbul mozognak, mint egy 8 bites játékban, és kiválóan összefoglalják, hogy milyen a DayZ 2019-ben. Kidolgozatlan, befejezetlen és reménytelen – ha öt év alatt nem sikerült összerakni, újabb öt év alatt sem fog menni.

LOOTZÓNÁK

Habár igaz, hogy a loot véletlenszerűen spawnol, vannak olyan gócpontok, ahol nagyobb az előfordulási esélyük, sőt a felszín alatt egy sáv alapú rendszer működik. Azaz minél beljebb mész a tengerparttól, annál több és annál jobb minőségű lootra bukkanhatsz. Emiatt a legértékesebb és legveszélyesebb rész Chernarus észak-nyugati területe, Novaya Petrovka, a katonai bázis és a reptér, ahol nem csak kincsekre lelhetsz...

KRAFTOLÁS

Túlélős játékról lévén szó a DayZ-ben is megtalálható egy kraftolási rendszer, csakhogy nincs egy könyv vagy egy almenü, amely mutatná a recepteket, egészen addig, míg az egyes komponenseket nem próbálod meg kombinálni az inventorydban. Ekkor válik elérhetővé, hogy az adott tárgyakból lehet-e valami mást csinálni, és ha igen, akkor mit. Szinte mindent elkészíthetsz magadnak, így nem kell a vak szerencsére hagyatkoznod.

AZ ÉJSZAKA

Ha lemegy a nap, a DayZ egy teljesen más játékká válik: szinte láthatatlanná. Az éjszaka itt nem szimplán azt jelenti, hogy rövidül a látótávolság, hanem szó szerint beköszönt a vaksötétség. Két dolgot tehetsz: vagy átmész egy másik szerverre, ahol éppen nappal van, vagy fényforrást szerzel. Ez lehet zseblámpa, világítórúd vagy akár flare is, és ezeket nemcsak megtalálni tudod, de egy részüket te magad is előállíthatod.

TANULJ A HIBÁIDBÓL

Ne ragaszkodj görcsösen a megszerzett javaidhoz: szó szerint egy másodperc alatt el tudsz veszíteni mindent, és el is fogsz, méghozzá elég gyakran. Tanuld meg a játék alapjait, próbálj lépésről lépésre haladni, mindig kijelölve magadnak egy új célt, legyen az a táplálkozás, a fegyverszerzés, vagy a helyszínek felfedezése. Ha meghalsz, akkor az új karaktered már jóval nagyobb eséllyel indul, és te is magabiztosabb leszel.

ÚJRA A MESÉK FÖLDJÉN...

Tales of Vesperia DEFINITIVE EDITION

ADATOK

KIADÓ **BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **BANDAI NAMCO STUDIOS** – MŰFAJ **RPG**
MEGJELENÉS **2019.01.11.** – ÁR **STEAMEN 40 EURÓ, NAGYJÁBÓL 12 700 FORINT.**

[ÍRTA **POZANDR**] **Szinte nincs olyan hónap, amikor ne jelenne meg egy új vagy felújított JRPG, avagy japán szerepjáték. A felkelő nap országából olyan, ma már közismert sorozatok indultak el, mint a Final Fantasy-, az Atelier- vagy a Dragon Quest-széria, de ugyanilyen neves a Kingdom Hearts, vagy éppen jelen tesztünk alanya, a Tales of...**

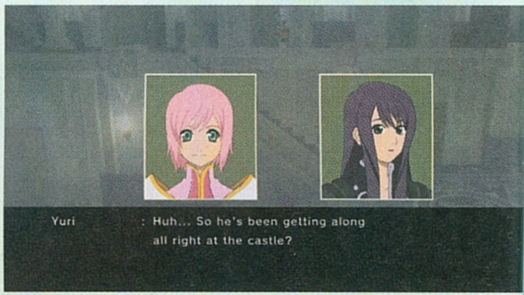
A Tales of... teljesen megérdemelten lett ismert és elismert sorozat. Az első rész, a Tales of Phantasia még 1995-ben jelent meg Super Famicomra, itthon ismertebb nevén Super Nintendo Entertainment Systemre. Ezek után olyan szuper részeket fejlesztett a Namco Tale Studios mint a Tales of Symphonia, a Tales of Destiny 1-2, vagy éppen jelen tesztünk alanya, a Tales of Vesperia, ami több szempontból is különleges helyet foglal el a sorozatban. Egyrészt azért, mert eredetileg Xbox 360-ra jelent meg Japánban 2008-ban, ahol egy évvel később kapott egy PS3-verziót is. Ami azonban ennél fontosabb, az az, hogy a Vesperia az egyik legnagyobb szeretetnek örvendő része lett a sorozatnak, amit most a Tales of... sorozat hívei platformoktól függetlenül, japánul és angolul egyaránt élvezhetnek, sokkal több tartalommal, mint eddig bármikor! A Tales of Vesperia Definitive Edition ebben az esetben nem csak egy üres szólam. A fejlesztők mindent belepakoltak ebbe a kiadásba, amit csak lehetett: két új szereplőt, új zenéket, új minijátékokat, fő és másodlagos küldetéseket, bossokat, látványos HD-felbontást, a sort pedig lehetne még folytatni. De tudjátok mit? Nem tesszük! Inkább elmondjuk, miért éri meg pénzt és időt fektetni ebbe a 10 éves játékba. Ez a program nem okoz csalódást, csak legyen egy hét szabadidőtök, mert nem egy rövid kalandról van szó, de tényleg!

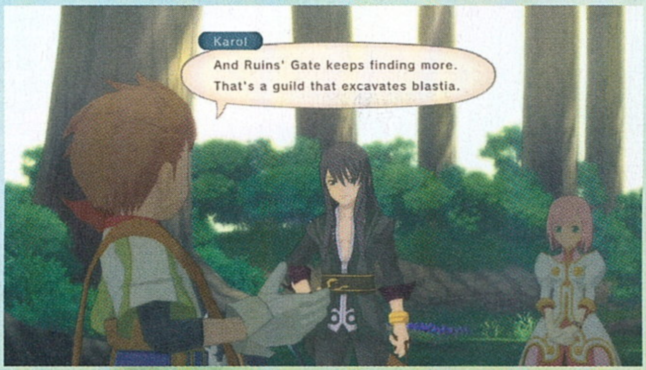
A BUKOTT, DE VILÁGMENTŐ LOVAG CSODÁLATOS UTAZÁSA

A Tales of Vesperia élvezetéhez szerencsére nincs szükség az előző részek ismeretére, így a sorozatba frissen csatlakozók keresve sem találnának jobb belépőt. Főhőse a hosszú és kék hajú bukott birodalmi lovag, Yuri Lowell. A hely, ahol él, erősen függ a blastia nevet viselő energiaforrásoktól, amelyek az aerrel egyszerre biztosítanak védelmet és más előnyöket a Terca Lumieris lakóinak.

Egy nap azonban borzalmas dolog történik: Yuri lakóhelyének blastiamagját egy titokzatos személy ellopja, védtelenül hagyva a sok-sok embert. Yuri persze nem olyan lovag, legyen akár bukott, akár nem, aki szó nélkül hagyna egy ilyen tettet, így elindul a város előkelőbb negyedébe, ahol egy kis csetepaté után megtalálja a tolvajt, de a helyzetből nem kerül ki győztesen, rövid úton a börtönben találja magát. Számára nem indul túl jól a nap, nem igaz?

Szerencsére egy titokzatos jótevőnek köszönhetően képes megszökni, majd egy fiatal nemes hölggyel, Lady Estellel összeállva elindul, hogy megkeresse azt, ami visszaállíthatja lakóhelyének biztonságát... Innen indul a nagy kaland, ami valóban „nagy", hiszen a Tales of Vesperia alsó hangon is legalább hatvanórányi szórakozást kínál, de a maximalisták akár 100 órán túl is nyúzhatják a Bandai alkotását. Ami azonban ennél is fontosabb, az az, hogy a játékhoz egy olyan sztorit írtak, amely



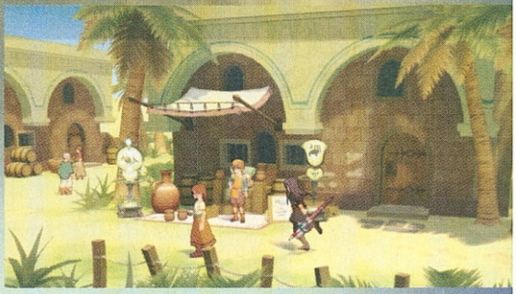


Kardok, fejszék, mindenféle mágia? Kinek kellenek, mikor a helyi növényektől izmos karakter megfejeli az ellenfelet?

Blöki, mondtam én, hogy tanulj attól a farkastól, akinek kard van a szájában, különben pórul fogunk járni.

Mesék a tévéből, mesék a játékból

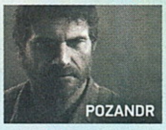
A Tales of... körül 1995-ös megjelenése óta valóságos franchise jött létre. A rajongókat animék, mangák, audio drámák és a fősodorba tartozó címek mellett számtalan mellékjáték szórakoztathatja. Természetesen a Tales of Vesperiához is készült egy anime, ami a First Strike alcímet kapta, és 2009-ben mutatták be. A több mint másfél órás alkotás egy előzmény-történetet mesél el, Yuri ebben még a Birodalom lovagja, akinek barátjával, Flynnel együtt kell kideríteni, hogy mi okozza az aer megváltozását... A First Strike nem kapott olyan egységesen jó értékeléseket, mint a játék, de a rajongóktól így is több, mint hat pontot zsebelt be.



kezdetben könnyedebb, később azonban egyre komorabbá válik. Ez pedig remek dolog, ugyanis ebben a játékban sok olyan elem előfordul, amit más JRPG-ben keresve sem lehet találni. A szereplők itt nem feketék vagy fehérek, nincsenek csak jók és csak gonoszak, sokszor a szürke zónában tevékenykednek. Ennek megfelelően a Tales of Vesperia jó néhány morális kérdést feltesz, például, hogy elfogadható-e egy kettős gyilkosság, ha az jó célt szolgál.

A karakterek jönnek-mennek, de mindegyikhez lehet kötődni, pont a fentebb említetteknek köszönhetően. Lady Estelle például nemesi neveltetésének köszönhetően kissé naiv, aki a nagyvilágba kilépve rácsodálkozik arra, hogy a világban jelen lévő szörnyeket meg kell ölni, de azt is kijelenti, hogy ha visszatér az otthonába, megemlékezik róluk. Aranyos! Szörnyeket ölni pedig sokat kell, hiszen az erdők, a kazamaták és maga a világ is tele van velük. Ugyanakkor a harcrendszer sokak számára szokatlan lehet, és valóban, kell jó néhány óra ahhoz, hogy tökéletesen használjuk az egyébként meglepően összetett mechanikát. A lényeg az, hogy a küzdelmek egy arénában, de két dimenzióban zajlanak. Karakterünkkel nem lehet szabadon mozogni, Yuri és társai csak jobbra-balra képesek lépni, és egyszerre csak egy ellenfelet támadhatnak. De ez nem jelenti azt, hogy ne állnának rendelkezésünkre változatos lehetőségek. Van klasszikus közelharc, ahol karddal támadhatunk, blokkolhatunk, vannak mágikus és misztikus támadási formák – elsőre picit átláthatatlannak tűnik az egész, de meg lehet tanulni a használatát. A harcokban már a játék kezdetén is sikert érhetünk el, de azt tudni kell, hogy a nehézség erősen hullámzó. Már az első boss is képes megizzasztani, a későbbiekben pedig rendre kemény csatákba kerülhetünk. Szerencsére az ellenfelek bőven dobnak mágikus tárgyakat: ezek közül az egyik leghasznosabb a mágikus lencse, amely képes felfedni egy-egy ellenfél erejét, tudását. Szerencsére, ahogy egyre többet küzdünk, úgy leszünk egyre jobbak, a könyvek elolvasása pedig a világról szerzett ismereteinket bővítik.

ÉRTÉKELÉS



Egy remek és közkedvelt játék felújítása, aminek a JRPG-rajongók minden percét kiélvezhetik. Megéri a ráköltött anyagiakat.

TÁLALÁS:	80%
TARTALOM:	90%
JÁTÉKÉLMÉNY:	85%

PRO

A történet és a karakterek, a stílus és a világ.

KONTRA

A harcrendszert meg kell szokni, néhol látszódik a kora.

85%

ÖREG JÁTÉK, DE NEM VÉN JÁTÉK

A Tales of Vesperia feljavítása remekül sikerült, PS4-en a játék stabil hatvan fps-sel fut, de némely megoldásában azért látszódik a kora. Nincs szabad felfedezés, de van világtérkép, amin véletlenszerűen felbukkanó ellenfelek biztosítják, hogy az egyperces úton, amíg lefutunk egyik városból a másikba, meglegyen a kötelező fejlődés. Fejlődni pedig kell, a programban bőven van grind.

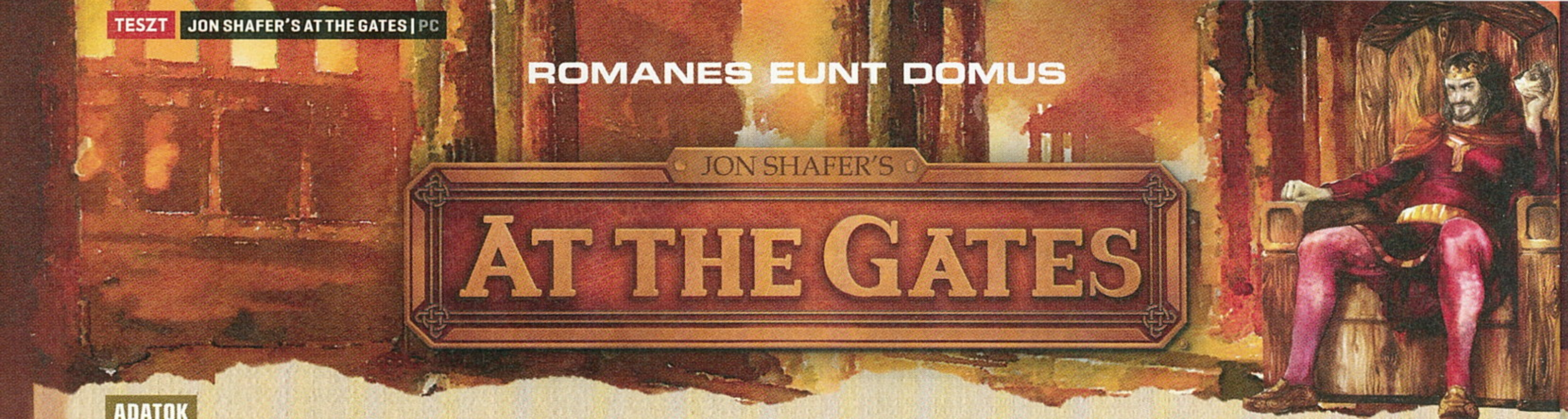
Tizedik évfordulójának apropójából, a rajongók örömére új kiadással tért vissza a Tales of Vesperia.

A világtérképen az iránytűnek hála sokkal könnyebben lehet tájékozódni, mint egy épületben, vagy a kazamatákban. Ezekről a helyekről nagyon hiányzik egy minitérkép, emiatt pedig előfordulhat, hogy csak körbe-körbe szaladgálunk.

A tálalást azonban csak dicsérni lehet: a környezet szép, a karakterekhez illenek a szinkronhangok, az pedig különösen örömteli, hogy a szereplők állandó interakcióban vannak egymással, kommentálják az eseményeket és a világban zajló történéseket. Az ilyen jellegű párbeszédek a könnyedtől a komolyig terjednek, élvezet meghallgatni őket.

AJÁNLHATÓ?

Egyértelműen igen! A Tales of Vesperia egy remek játék, amelyben a tonnányi tennivaló mellett egy olyan történet részesei lehetünk, ami képes meglepetést okozni, elgondolkodtatni, erre pedig kevés alkotás képes. Teljesen egyedi íze van, még a műfajon belül is. Ellenállhatatlan, érzelemdús, nem véletlenül lett a széria egyik közönségkedvenc epizódja. Szerették tíz évvel ezelőtt, és szeretik ma is, ezt bizonyítják a pozitív értékelések, amiket a kritikusoktól és a játékosoktól kapott. Ahhoz pedig kellő mennyiségű új tartalom került bele, hogy azok se érezzék lehúzásnak a negyven eurós árat, akik már egyszer végigjátszották. Ez pedig dicséret, méghozzá a legnagyobb, amit egy játék kaphat. Ha minden definitív kiadás ilyen lenne, végtelenül boldogok lennénk, de így is azok vagyunk, hiszen a Tales of Vesperia érdekes történetet és karaktereket, rengeteg tartalmat kínál, ennél többet pedig nem is kívánhatunk. Csatlakozzatok a Bátor Vesperia céhhez, megéri!



ROMANES EUNT DOMUS

JON SHAFER'S AT THE GATES

ADATOK

KIADÓ **CONIFER GAMES** – FEJLESZTŐ **CONIFER GAMES** – MŰFAJ **4X STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.01.23.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9500 FORINT.**

[ÍRTA WISLON] **Barbárok a kapuknál, kapuk nélkül, veled, a főbarbárral a főszerepben. Törzsed-del egyenesen a római birodalmat kell meghódítanod, a semmiből építve fel egy önműködő gazdaságot és egy ütős hadsereget. De ez nehezebb, mint gondolnád...**

Valamit biztos nem csinálunk jól, ha maga Attila gyanusít meg minket azzal, hogy mi vagyunk a rosszfiúk.

Minden idők egyik leghíresebb, legmonumentálisabb, és egyik legrémisztőbb könyvmonstruma, a hat kötetben, sok év alatt kiadott, körülbelül 4000 oldal terjedelmű „A Római Birodalom hanyatlásának és bukásának története" nemcsak a felvilágosodás korának egyik legjelentősebb irodalmi remeke, de egyben a történelemkutatás és a modern történelmi könyvek létrejöttének egyik úttörője, amely a kiadása óta eltelt lassan 250 év ellenére még mindig a Róma iránt érdeklődők egyik legbiztosabb forrása. Bár Edward Gibbon kolosszusa fölött azóta sok szempontból eljárt az idő, és interpretációit, valamint a történelmi események közé csempészett személyes véleményeit azóta több ponton is sikerült megkérdőjelezni és megcáfolni, ha valaki meg akarja tudni, pontosan mi is vezetett az emberiség egyik legmeghatározóbb birodalmának bukásához, keresve sem találhat jobb kiindulási alapot. Vagy foghatja magát, felcsaphat barbárnak, és saját maga is átélheti, hogy miként jutott a csúcsról a mélybe az egész európai kontinenst behálózó uradalom.

A KAPUKNÁL

A Jon Shafer's At the Gates ugyanis nem kisebb célt tűzött ki maga elé, mint megadni a lehetőséget Róma eltörlésére. Ehhez nem egészen a tényleges történelmet hívta segítségül, hiszen itt nem egy rivális, feltörekvő birodalmat kell irányítani, hanem egy maréknyi törzsből álló barbár hordát, amely a semmiből építkezve próbálna kiépíteni egy félelmetes hadsereget, vagy egy olyan gazdasági motort, amely pusztán a létezésével térdre kényszeríti a császárt, a szenátust és az őket védő legionáriusokat. Az ötlet és a téma persze nem új, számtalan alkalommal eshettünk már neki Rómának, csak épp általában nem ebben a műfajban. Az At the Gates ugyanis vérbeli 4X, ami nem meglepő: Jon Shafer a műfaj egyik meghatározó alakja, aki a húszas évei elején programozó gyakornokból rekordsebességgel küzdötte fel magát a Civilization V vezető dizájnerévé, maradandó nyomot hagyva a modern, digitális 4X-et szinte egymaga létrehozó sorozatban.

Az At the Gates ennek ellenére extrémen nehéz szülés volt, a Kickstarter-kampány szinte már feledésbe merült, hiszen hat évvel ezelőtt zajlott le, és a mai szemmel nézve nevetségesen alacsony végösszeg, a 106 000 dollár nem is nagyon lehetett elég semmire. De a diszkrét ötéves késés elsősorban nem ennek, hanem Shafer személyes gondjainak és karrierjének (előbb a Stardocknál, aztán a Paradoxnál próbálkozott, de egyiknél sem találta meg a számítását) tudható be, (így a tényleges, teljes idős fejlesztésre inkább csak az elmúlt másfél évben jutott idő. És ez sajnos több ponton meg is látszik.

BARBÁRLÉT

Pedig akárhová nézünk, egyértelmű, hogy az At the Gates célja az volt, hogy a lehető legmélyebbre ásva túrja fel a meglehetősen régóta stagnáló 4X-ek alapjait, és ez sok szempontból nézve sikerült is. Például rögtön a legelején, amikor nyilvánvalóvá válik, hogy az irányított barbár törzs tényleg barbár, azaz sosem indul igazi terjeszkedésnek: a kampány egészében egy, azaz egy darab településünk lehet, és ahelyett, hogy ez egy fix helyen lenne, amely köré számtalan épületet felhúzva jöhet létre egy nagyváros, inkább egyfajta sátortáborként üzemel, amit bizonyos ideig lényegében korlátlanul fel lehet kapni, és szabadon arrébb vinni, hogy a térkép egy teljesen új részén folytatódjon tovább az élet.

Az élet Krisztus után 400-ban pedig egyáltalán nem könnyű. Nem elég, hogy valahol a távolban, ismeretlen helyen ott vár a kettészakadt római birodalom, de közben a világot nomádok, rivális frakciók járják, akik nem félnek támadni, rabolni, gyűjtögetni vagy alkalmanként csatlakozni hozzánk. A nép ugyanis csak így bővíthető: adott körönként mindig feltűnik egy új klán, amely valami okból szó nélkül csatlakozni akar, és onnantól fogva hozzánk tartozik. Minden klánt egyetlen egység reprezentál, és mindegyik jelentősen eltér egymástól, hiszen a térképhez hasonlóan véletlenszerűen generálták, azaz minden alkalommal egy teljesen máshogy kinéző és más elemekkel rendelkező mikrouniverzum vár.

A klánokat, azaz az egységeket két tényező határozza meg: a szakmájuk (Profession) és a tudományág (Discipline). Előbbi azt mutatja, hogy pontosan mivel foglalkoznak, utóbbi pedig, hogy miben jártasak. A kínálat kezdetben nagyon limitált, amit csak kutatással lehet bővíteni. Itt nem találmányokat kell a semmiből megálmodni (mint a kereket, a papírt vagy a nukleáris elméletet a Civilizationben), hanem a tényleges szakmákat a hat tudományágon belül, úgymint a földművelés, a fémművesség vagy a kraftolás. Ezt követően egy szerteágazó fa válik elérhetővé, ahol már specifikus szakmák érhetők el. Ezek mindegyikének megvan a maga pontos feladata és ezzel járó előnye. Például az ételt adó bokrok, fák letakarítását lehetővé tevő gyűjtögető,

TIPPEK, TRÜKKÖK

FELFEDEZÉS

Mivel a térkép minden esetben véletlenszerűen generált, ezért extrémen fontos, hogy az első körökben gondoskodj egyrészt az alapvető élelmiszerellátásról, másrészt a jövődről. Utóbbihoz az egyik klánt felfedezőnek kell kijelölnöd, akinek onnantól fogva csak annyi feladata lesz, hogy elkezdi bejárni a világ ismeretlen részeit. Így nemcsak új klánokra lehet bukkanni, de további nyersanyagokra is.

FEJLESZTÉS

A Civilization-sorozattól eltérően itt nem munkások, hanem maguk a klánok végzik a kétkezi munkát, és nem értenek mindenhez, csak ahhoz, amire megtanítod őket. Ne ess abba a csapdába, hogy felesleges tudást adsz nekik. Egy víznélküli térképen eléggé haszontalan lenne egy halász, ahogy a vadász sem tud sok mindenhez kezdeni állatok nélkül. Mindig csak arra képezd ki egységeid, amit tényleg használni tudnak.

KARAVÁN

Ne ess pánikba, ha azt látod, hogy valami egyáltalán nem érhető el a térképen. Bizonyos időközönként feltűnik egy karaván, melynél szabadon kereskedhetsz. Eladhatod az általad kitermelt nyersanyagokat és javakat, vagy aranyért megvásárolhatod az elérhető dolgokat. A kínálat mindig változó, azaz a karavánok nem pontosan ugyanazt hordozzák, de rajtuk keresztül idővel azért szinte bármit beszerezhetsz.

TOVÁBBKÉPZÉS

Ahogy a szakmák, úgy a tudományágak esetében is ügyelj arra, hogy sok klánnak már alapjáraton is van specializációja, szakterülete, és ezen belül szeretne tevékenykedni. Bár mindenkire rákényszeríthető bármelyik szerep, előfordulhat, hogy az adott klán egy, a szakmáján kívül eltöltött év után elégedetlen lesz, és idővel akár fel is lázadhat, elhagyva a birodalmad, elvágva ezzel téged egy egységtől. Hol marad a hűség?

UTÁNPÓTLÁS

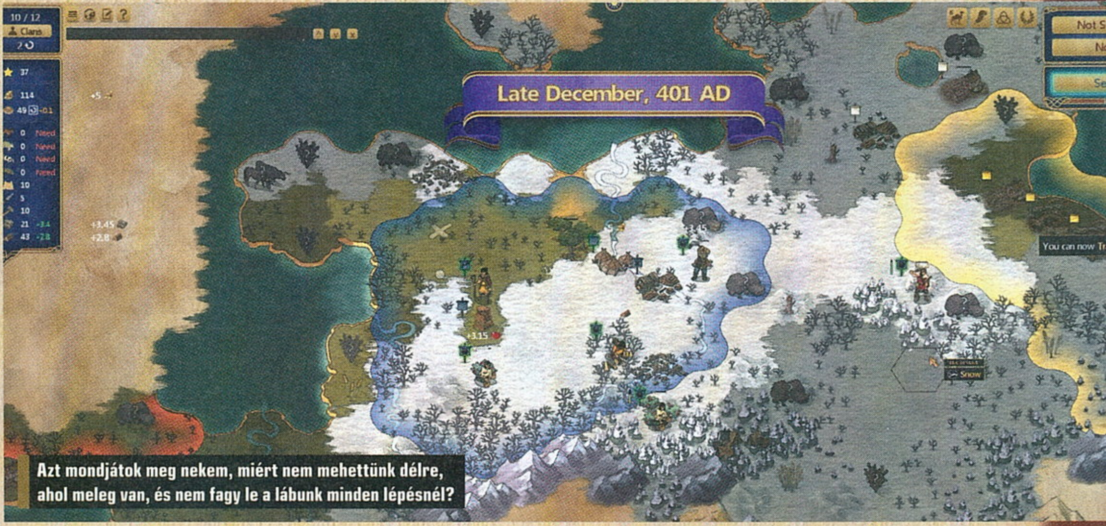
A határaidon kívül mozgó egységek esetében figyelned kell arra, hogy lehetőség szerint olyan mezőn fejezzék be a körüket, melyen található ellátmány – azaz elsősorban étel. Ezt az adott egységre kattintás után lehet szemrevételezni, ilyenkor ugyanis a térképen megjelennek máshogy nem látható ikonok. Egy-két kört ki lehet húzni ellátmány nélkül, de hosszú távon ez akár az adott egység halálához is vezethet.

ÖKÖLSZABÁLY

Az At the Gates harcrendszere totálisan fapados, gyakorlatilag semmit sem vesz figyelembe az egység támadóerején kívül, és mivel maga a játék csak a történelem egy apró szeletét dolgozza fel, nem is kell attól tartani, hogy elévülnek a katonai erők. Éppen ezért mindig az ökölszabály győz, úgyhogy igyekezz mindig az éppen elérhető legerősebb egységet létrehozni, így rövid idő alatt megállíthatatlan leszel.

TÉL-VEZÉS

Két dolog állandó a világban: a halál és az adók. Az At the Gatesben a telet is fel lehet írni erre a listára, hiszen idővel garantáltan beköszönt. Ekkor nem leszel képes az étel begyűjtésére és betakarítására, és az egységeid szó szerint oda is fagyhatnak a terephez, lehetetlenné téve a mozgást, ami elég kellemetlen. A tél első jelénél kezdj el a visszavonuláson gondolkodni, mert a passzivitásnál itt nincs semmi, ami halálosabb.



Azt mondjátok meg nekem, miért nem mehettünk délre, ahol meleg van, és nem fagy le a lábunk minden lépésnél?

a követ, érceket kifejtő bányász, a törzset védő íjász, a térképet bejáró felfedező vagy a húsról gondoskodó vadász. A kutatási fán persze az ennél lényegesen izgalmasabb ágak vannak túlsúlyban, ahol az olyan egyedi nyersanyagokat lehet hasznosítani, mint a méz, a szőlő, vagy mondjuk, a juh, kijelölve méhészt, borászt vagy állattenyésztőt, esetleg ruhakészítőt.

ERŐ-SZAKIK

Az, hogy melyik nyersanyag érhető el, pontosan annyira kiszámíthatatlan, mint az, hogy milyen klán csatlakozik: a véletlenszerűen generált térkép bármit tartalmazhat és gyakorlatilag bárhol, de a rendelkezésre álló erőforrások egy bizonyos pontig véglegesek. A leszedett bokor eltűnhet, az erdő csak úgy nem nő vissza, és ha nincs a közelben nagy vízfelület, halat sem nagyon lehet szerezni. Pontosan ezért is lehet felkapni és arrébb mozgatni a települést, mert ha egy terület kimerül, muszáj odébb állni – a másik lehetőség az, amikor a kampány második felében már kőből is fel lehet húzni épületeket, melyek permanens struktúrának felelnek meg, és ha ez pont egy nyersanyag-kitermelő, akkor onnantól kezdve az adott összetevő gyakorlatilag kifogyhatatlanná válik.

Körülbelül ezen a ponton válik igazából jelentéktelenné a végcél, azaz Róma elfoglalása. A kezdetben legyőzhetetlennek tűnő, de meglepően passzív birodalom településről településre foglalható el, ami után mindig valamiféle bónusz jár, de mivel ez elérhető távolságba csak több tucat/több száz kör után válik, addigra a saját törzsünk általában már annyira erős, hogy ezek a ráadások értéktelenek, és igazából a felhúzott birodalom lényegesen erősebb és hatékonyabb, mint Róma. Vagyis a játék gerincét és lényegi tartalmát alkotó gazdasági modell önellátását követően tulajdonképpen már nincs is mit csinálni.

ÉRTÉKELÉS

Az At the Gates inkább fejben, mint a gyakorlatban jó. Ötletes és egyedi alapra épített, de kidolgozatlan, felületes, lassú, üresjáratokkal teli, és a kiegyensúlyozatlan gazdasági rendszer miatt igazából céltalan is. Ez sajnos nem a 4X forradalma.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **50%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO
Remek alapötlet, egyedi és egészen hangulatos tálalás.

KONTRA
Temérdek üresjárat, kontraproduktív és kiegyensúlyozatlan gazdasági rendszer, nem létező diplomácia és MI.

50%

Ezt elérni persze egyáltalán nem lesz egyszerű, az egyáltalán nem interaktív, brutális mennyiségű szövegbuborékra épített tutorialrendszer a mélyvízbe dob, és onnantól kezdve a világon mindennel meg kell küzdeni, legfőképp a természettel. Az egymást pár körönként váltó évszakok alapvetően formálják át a térképet, megbénítva a gazdaságot, lehetetlenné téve a közlekedést. A télen teljesen befagyott talajon megáll a mezőgazdaság és a gyűjtögetés; a befagyott tavakon már nem lehet halászni; a tavaszi eső által szinte mocsárrá változtatott síkságokon közel lehetetlen átkelni, mert azonnal megesznek minden mozgási pontot.

Az így megváltozó, kiszámítható, de azért még így is felettébb ötletes játékmenetnek igazából ez a leginnovatívabb és legsórakoztatóbb része, amely arra sarkall, hogy az ember folyamatosan előre gondolkodjon, és felkészülten várja a kemény telet, a néha könyörtelenül forró nyarat, vagy a menedéket hozó tavaszt. Ha már más ellensége igazából nincs: a rivális népeknek nincsenek ugyanolyan ambíciói – vagy egyáltalán nem terjeszkednek, vagy maximálisan passzívak –, a diplomácia rendszere pedig kimerül a szövetség vagy a háború kijelentésében. És akkor ott van a vallás, aminek a valósággal ellentétben abszolúte semmi szerepe nincs. És ezek, a feleslegesen sok üresjárat, a kidolgozatlan rendszerek, a felületes újítások azok, ami miatt az At the Gates nem a 4X forradalma, csak a forradalom előszelének egy kis szelete – Róma bukása közben a saját sikertelenségét is megalapozza. ■

ZERGTOLLAS KISDÉELCÉM

WARHAMMER 40,000 GLADIUS TYRANIDS

ADATOK

KIADÓ **SLITHERINE LTD** – FEJLESZTŐ **PROXY STUDIOS** – MŰFAJ **STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.01.15.** – ÁR **STEAMEN 12,49 EURÓ, NAGYJÁBÓL 4000 FORINT.**

[ÍRTA **BULLSEYE**] A Gladius 4X stratégiája, ha nem is aratott elsöprő sikert, de megtalálta a maga – felettébb lelkes – közönségét. És mivel a Slitherine a kiadója, az sem volt kérdés, hogy elárasztja őket kisebb-nagyobb DLC-kkel. Ezúttal egy teljes fajt kínálnak, a Tiranidákat.

Van úgy, hogy az embernek rossz napja van, és kissé le kell vezetnie a feszültséget, ezért fogja az addig több tucat órán át, nagyjából tisztességes lénynek nevelgetett RPG-hősét, elmenti a játékállást, és mindenkit leméSzárol maga körül. Nos, a Gladiusban pont a Tiranidákkal jön el ez a pillanat. A kaptártudatú faj egyetlen célja, hogy az adott bolygón biomasszává alakítson mindent, magába olvasztva az őshonos fajok hasznos tulajdonságait, szaporodva és létrehozva azokat az élő hajókat, amik a következő bolygóra viszik őket, hogy azt is felzabálhassák. Ennél fogva nincsenek bonyolult és titkos célok, filozofikus pillanatok, vagy regénybe illő hősök.

Ezt a játék is tiszteletben tartja, így a Tiranidákkal indítva az egyjátékos módot, mind a bevezető képsor, mind a mellékküldetések leírása a Gladius más lakóinak visszaemlékezése, vagy elbeszélés: az emberek birodalma húzott egy Weyland-Yutanit, és tanulmányozni kezdte a lényeket. Egy lakott bolygón. Mert mi baj történhet?

EGYSÉGBEN A PUSZTÍTÓERŐ

Természetesen az, hogy néhány tesztalany elszabadul, és velük indulva szépen kiépítünk egy akkora sereget, amivel az OG Zergek mindent és mindenkit biomasszává alakíthatnak át. A játék annyiban tartja is magát ehhez, hogy a biomassza az egyetlen alapanyagunk, még energiára sincs szükségünk, a kutatás- és befolyáspontokat pedig megfelelően fogalmazva tették lore-baráttá (talán csak az a kérdés maradt nyitott, hogy mégis hogyan vásárolnak szörnyeink a kereskedőknél, azok elfogyasztása nélkül). Befolyásra amúgy nagy szükségünk lesz a Kaptártudat miatt. Egységeink nagy része ugyanis igényli a szinaptikus kapcsolatot a közös aggyal, városainkon vagy az erre képes más egységeinken keresztül. Ennek hiányában morált, életerő- vagy mozgáspontot kezdenek veszíteni, és akár el is vadulhatnak – ezt a hatást késleltethetjük a befolyáspontok feláldozásával.

Ez a mechanika a fő oka annak, hogy Tiranidák kezdeti nehézségi szintje elég magas. Az alap egységeik olcsók, nagy létszámúak, és kiválóan osztják, de nem túl jól állják a pofonokat, ezért elég agresszívan kell használni őket, csak éppen nem mehetnek túl messze gardedám nélkül. Másrészt, ha kifejlesztjük a nehézsúlyú lényeket, és kapnak extra fegyverzetet is, nem sok minden állhat az útjukba, különösen akkor nem, ha lerakunk néhány gyorsutazást biztosító Broodhive-ot is.

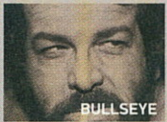
NÉMI FEJLŐDÉS

Az egységek kinézete jól lett átültetve 3D-be, kellően ijesztők és gusztustalanok, ahogy a hangjaik között is van bőven susogós, szörcsögős, kellemesen hátborzongató. A zene továbbra is hangulatos, a kezelőfelület pedig kényelmes és hasznos. Az elmúlt hónapokban rengeteg kisebb egyensúlyozás és finomítás is lezajlott a bugvadászattal együtt, így a program nálam ezúttal teljesen stabilan futott. Azonban a júliusban tapasztalt apróbb hangulatromboló hiányosságokból (WASD navigálás és lexikonbeli festmények hiánya, az egységek elhamarkodott átváltása lépés után) semmit sem orvosoltak. És ami a legrosszabb, hogy az egyjátékos kampányt helyettesítő küldetésekből az inváziót hozók néha frusztrálóan unalmasak az elbújt, passzív ellenségek miatt.

Hogy megéri-e így a DLC egyetlen fajért? A játék és a Tiranidák komolyabb rajongóinak nyilván (főleg az elszállt AAA árakhoz edződötteknek), de mindenki másnak érdemesebb kivárnia egy leárazást.

Nem szimpla bővítés, hanem egy teljesen új faj, ami ráadásul eltérő taktikát is igényel. Így azért máris jobban megéri a DLC.

ÉRTÉKELÉS



BULLSEYE

Szép dolog, hogy egy sima Káosz reskin helyett önálló, érdekes, jól kidolgozott fajt kaptunk, de a régi gondok és gyengeségek megmaradtak.

TÁLALÁS: **75%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Alapból jó móka a Tiranidákkal lenni, és a játékmechanikájuk is ötletes, egyéni, valamint lore-barát.

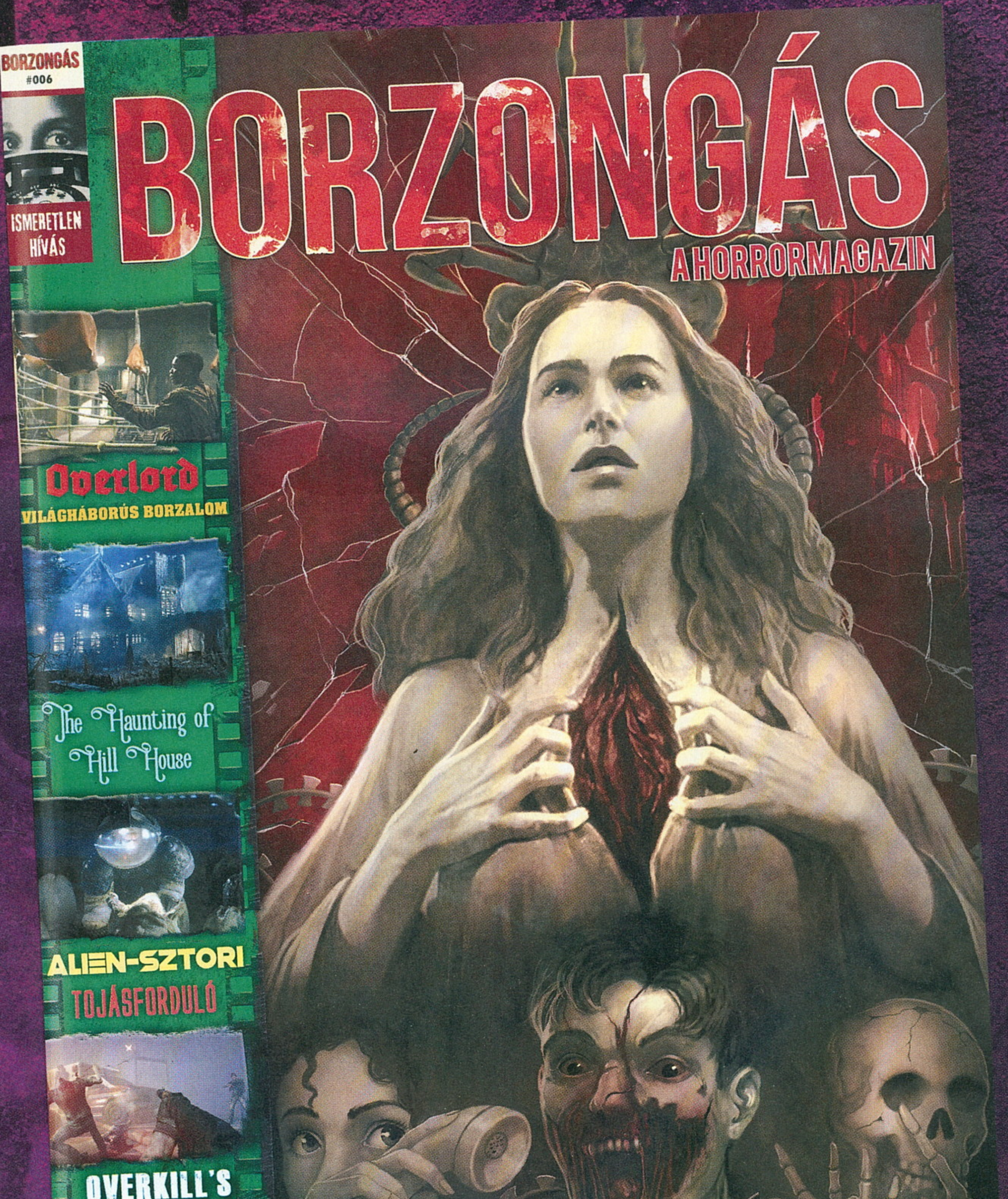
KONTRA

Igazi kampány nincs, az azt helyettesítő küldetések egy része átgondolatlan és idegesítő – lényegében továbbra is.

72%

Mondhatni, nem az eszükért szeretjük ezeket az egységeket, de na, pempőt ügyesen készítenek bárkiből, és ez a lényeg.

Már kapható!



Az újságosoknál
és a hipermarketekben!

EGEK URA

ACE COMBAT 7™ SKIES UNKNOWN

ADATOK

KIADÓ **BANDAI NAMCO STUDIOS** – FEJLESZTŐ **BANDAI NAMCO STUDIOS** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.01.18. (KONZOLOKRA, PC-N 02.01.)** – ÁR **STEAMEN 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 100 FORINT.**

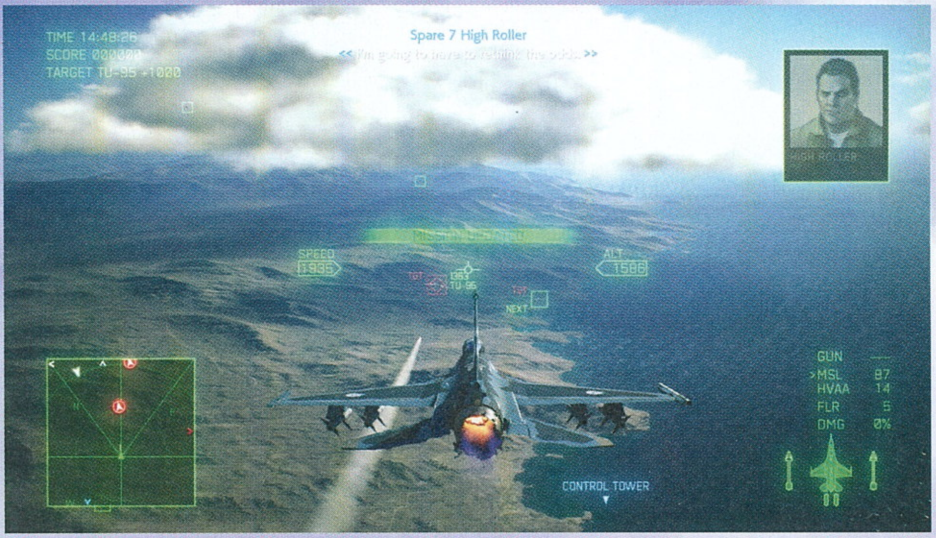
[ÍRTA **BÖJTI**] **Az idén 24 esztendős, eredetileg konzol- sőt PS-exkluzív repülős sorozat immáron második alkalommal látogat el PC-re is, és bár 12 évvel az utolsó számozott epizódot követően reformot vagy hatalmas változásokat nem okoz, a megszokott minőséget azért tartja, ráadásul kifejezetten erős pillanatokkal is rendelkezik.**

Legelőször 1995-ben, még sima PlayStationön jelent meg az akkor még szimplán Namco sorozata, majd az évek alatt, konkrétan 5 sorszámozott epizódon belül maradt meg a brand exkluzívja. Ami azért is fontos, mert lényegében csak a mellékág, az Assault Horizon került át PC-re is, miközben a széria egyszer-egyszer kalandozott el más platformokra. Most pedig, 12 évvel az utolsó sorszámozott rész, a Fires of Liberation után elérkezett a hetedik nagy kaland, amitől azért elég sokat vártam, hiszen ennyi idő után esélyessé vált, hogy a fejlesztők kiléptek a komfortzónából, aminek falait az Assault Horizon bontotta meg egy kicsit, és az újításokat – pláne akkor, ha azok pozitívak – személy szerint mindig örömmel fogadom.

KONFLIKTUS, MINT MINDIG

Ha a történetmesélés terén valaki nagy izgalmakra számított volna, azt le kell lomboznom. A stúdió nem kifejezetten haladt a korral, nincs izgalmas elmesélés, nincsenek nagyszerű akciójelenetek az átvezetők között – legalábbis nem olyanok, amik úgy mesélik el a kialakuló, pattanásig feszült helyzetet, hogy közben ne aludj el. Merthogy a már megszokott, az Ace Combat-univerzumában játszódó sztori kicsit álmatagon, állandóan belső monológokkal tarkítva kerül bemutatásra, miközben éleződik a helyzet Erusea és Osea között, aminek többféle szemszögből válunk elszenvedővé. Néha szó szerint, elvégre még a börtönt is megjárjuk, egy nagyon fontos személy haláláért is felelőssé tesznek minket, sőt saját társaink is leprásként kerülnek, és megjegyzéseket tesznek ránk amiatt, ami történt. Mindezt azonban nem is annyira az átvezetőknél érezzük át, mint inkább a harcok során, ugyanis ami az egyébként egészen látványos animációknál hiányzik, azért bőven kárpótol az az élmény, ami felszállás után ér minket.

Hiszen a repülőgépben ülve, a felhők között szállva folyamatos a kommunikáció a karakterek között, a társak állandóan megjegyzéseket tesznek, és ugyan válaszra nincs lehetőségünk úgy, mint mondjuk, az ötödik résznél (egyszerűen használni kellett a D-Pad két irányát), azért így is alaposan feldobja a hangulatot, hogy kapjuk az infókat, megy a párbeszéd, halljuk a kétségbeesést és az indulatokat – mindezt pedig a rádió zavarai teszik életszerűbbé. Szóval, ami hiányzik kicsit az átvezetőknél, azt harc közben sikerül pótolni, sőt a lövöldözés közben, ha valami extra történés kerül képbe (hirtelen megjelenik egy ellenséges osztag, méghozzá soha nem látott technológiájú gépekkel), akkor egy kis bejátszás erejéig többnyire egészen hangulatos jelenetekkel lehetünk gazdagabbak. Na, ilyenek kellettek volna a fárasztó monológok mellé, mert bár baromira érdekelt, hogy mi történik, kicsoda a legendás Mihály, akinek neve hosszabb, mint bármelyik képalánk, egyszerűen kusza az előadásmód, nem tartja fenn az érdeklődést, emiatt pedig én is nagyon hamar eluntam a rövidfilmek megtekintését.

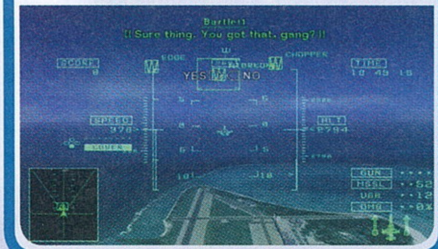


ÉLVEZETI FAKTOR

Még jó, hogy az akcióval, a játékmenettel általánosságban nincs gond. Ugye az Ace

Extra repkedés

Ami jópofa és vásárlóbarát megoldás, az az, hogy a speciális változat konzolon a különféle emblémákon és apróságokon túl egy extra játékot is tartalmaz, méghozzá egy lazán vett remaster képében, amivel szélesvásznú képen is kiélvezhetjük a korai darabokat. Xbox One-nál ez az X360-exkluzív hatodik epizódot jelenti 2007-ből, míg PS4-nél az ötödik, PS2-es Squadron Leadert 2004-ből, ami Amerikában The Unsung War címen futott. Esélyes, hogy nem mindenki fogja végigjátszani a több mint 10 éves játékokat, amik technikailag már eléggé elmaradottnak számítanak, de kezdeményezésként ez elég jó irány, amit más sorozatoknál is be lehetne vezetni. Én mindenképpen értékelem a gesztust.



Basszus, miért nem szólt senki, hogy ez csak a kedvenc csatornám rádiótornya? Javában hallgattam a metálórákat, erre most maradt a nagy csend.

Combat-sorozat eleve rendelkezik egy kellemes, arcade-es bájjal, viszonylag könnyű és felhasználóbarát kezeléssel, amiket a zenék és a látványos harcjelenetek koronáznak meg, és ezen az Unknown Skies sem nagyon változtat. A missziók indulásakor kapunk egy kis felvezetést, egy tervet, aztán kedvünk szerint választhatunk kasztnit, felszerelést, modifikációt, majd irány a légtér. Ami túl szűk ahhoz, hogy az ellenséges masinákkal osztozzunk rajta, így jöhet a hirig. A feladat mindig más, avagy előfordul, hogy simán le kell lőni a támadó repcsiket, helikoptereket, fel kell robbantani a földi bázisokat és objektumokat, de idővel egészen érdekes parancsokat is kapunk. Ilyen az, hogy radarok hatótávolságát elkerülve „lopakodjunk" be egy titkos helyre, adott időn belül érjünk el rombolással egy bizonyos pontszámot, vagy éppen a villámokkal tarkított égbolton, esőben essünk neki úgy az ellenséges csapatoknak, hogy a természeti erőknek hála időnként a látásunkból is veszítünk, plusz a gép mechanikája is megzavarodik. Más kérdés, hogy néha mintha túlzásba is estek volna az alkotók, mert a sivatagi homokviharban, mikor a látótér a nulla felé zuhan, a radar meg állandóan kihagy, nos, nem túl jó móka a célpontokat keresni úgy, hogy a misszióra eléggé szűken szabott időkorlátot kapunk. Ezt a küldetést rémálmaimban se lássam újra!

Egyébként viszont, legyen szó Easy vagy Normal fokozatról, a kihívás egyszer-egyszer mindenképpen képbe kerül, átaludni senki nem fogja a kampányt, ami ráadásul elég sok, több mint 20 feladatot jelent, amiken 10-30 perc átjutni, és nem egyszer kerülhet sor az ismétlésre. Legtöbbször figyelmetlenség miatt (vigyázni, figyelni kell valamire), de némely esetben azért, mert sajnos a fejlesztők nem végeztek tökéletes munkát. A lőfegyver használata még rendben, de a rakétákkal már akadnak gondok, valahogy nem tökéletes a használatuk, nem mindig működnek úgy, ahogy ideális esetben kellene.

ÉRTÉKELÉS

Végre ismét birtokba vehetjük az eget, ráadásul nagyszerű hangulat mellett, amihez egy-két ötletesebb küldetés, illetve a remek zenei aláfestés is alaposan hozzátesz.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **78%**

PRO
A látvány összkép terén rendben van, láthatunk szép pillanatokat, a kórusok és gitárorientált muzsikák jók, van némi adrenalin a lövöldözés közben, emellett a gépfa is rengeteg lehetőséget tartalmaz.

KONTRA
Kisebb hibák és bugok, időnként körülményes rakétahasználat, fura megoldások, picike elmaradottság. Az alkotók ragaszkodtak a komfortzónához.

78%

Egy-egy esetben a szkriptelt események megjelenése is fura, ahogy a komolyabb ellenfelek legyőzése is kicsit droidos, aminél van, hogy nincs szerencséd, azért kezdesz feszülten nyomkodni az újrakezdésre. Különösen zavaró a már említett sivatagi pálya, aminél komolyan nem értek egy-egy pályakialakítási, játékmechanikai és fegyverhasználati döntést a feladat súlya mellett. Ezenfelül viszont tényleg nagyon hangulatos a játék, vannak benne ötletes megoldások, kórusok szólnak a nagyzenekar mellé, a hatalmas robbanásokat gitártépés kíséri, a villámok között repkedve pedig kimondottan tátott szájjal ültem a képernyő előtt, annyira lekötött az audiovizuális prezentáció. És akkor arról még nem is beszéltem, hogy van miért küzdeni, hiszen a kampány során pénzösszegeket kapunk, a fejlődésfa helyett kapott gépfán új kasztnikat vásárolhatunk, sőt azokhoz kiegészítőket is, így növelve egyre inkább a teljesítményünket, fegyverzetünk és a géptest erejét. De akár a multival is nekiállhatunk gyűjtői életmódunkat tökéletesíteni.

Az Ace Combat mindig inkább arcade játék volt, ami most sincs másképp, viszont némi újdonság nem ártana a sokadik epizódba.

MULTIKBA BELE

Azért a hírek félrevezetőek voltak, mert ugyan van battle royale, de ez itt szimpla egymás elleni módot takar, semmi olyat, hogy mindenkit ledobnak, aztán a talált alkatrészekből szereljük össze a repcsit. Helyette 10 fő pusztíthatja egymást, vagy esetleg normál módban két csapat. Mivel pedig nem előre megtervezett útvonalakon mozognak az ellenfelek, sokkal komolyabb csaták alakulnak ki, mint a kampány során. Persze, ott a gépi társak alapvetően minden fontos ellenfelet meghagynak a játékosnak, így alapos létszámfölénnyel kell számolni, de bízzatok bennem, mindez semmi ahhoz képest, amit egy tapasztaltabb emberi ellenfél tud művelni a felhők között. Arra pedig mindenki ügyeljen, hogy a többjátékos módban megszerzett és felhasznált javak az egyjátékos részre is érvényesek, tehát ha elköltöd minden pénzed egy kevésbé hasznos kiegészítőre, annak levét a sztoriban is inni fogod, elvégre ott is azt kapod meg – vagy nem, mert van olyan is, ami multi-exkluzív, aztán csak nézel ki a fejedből, mikor a kampány során nem tudsz hova fejleszteni, pedig szükség volna rá.

MAYDAY! MAYDAY!

Összességében egyébként nem nagyon lehet csalódni, ez még mindig az Ace Combat, avagy pörgős és élvezetes, hangulatos, a zenékért pedig külön jó pont jár. Élmény a VR is, lényegében ehhez a stílushoz lett kitalálva, elvégre a fejed nem állandóan mozgatod, ellenben problémamentesen tudsz oldalra tekinteni, ha a helyzet úgy kívánja, sőt a műszerfal is ott van előtted, így még realisztikusabbá téve az akciót. Ez pedig nem hátrány. Más kérdés, hogy az Assault Horizon után vártam volna valami újítást, nekem ugyanis kifejezetten tetszettek a kétféle módban prezentált helikopteres küldetések (és de, az Ace Combat-címhez tökéletesen illettek ezek is), és mindenképpen fel is dobták az állandó repkedést. Máskülönben meg az apróbb hibákon és bugokon felül minden rendben van, csodaszép képeket lehet lőni a programból (fotogén játékról van szó, ebben a visszajátszások is sokat segítenek), noha a felszínhez közel repülve erősen kilóg a lóláb, szóval nem egyértelműen 2019-es a látványvilág – de összkép szempontjából így sincs ok a panaszra. Aki szereti a stílust, az bátran próbálkozhat, az alapjában 9-10 órás kampányt pedig a testreszabással, gépfával, multival szépen ki lehet tolni. Bár egy kicsit talán így is drága mulatság.

IRÁNY A MESSZI-MESSZI GALAXIS

GENESIS ALPHA ONE

ADATOK

KIADÓ **TEAM 17** – FEJLESZTŐ **RADIATION BLUE** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.01.29.**
ÁR **EPIC GAMES STORE-ON 30 EURÓ, AVAGY NAGYJÁBÓL 9500 FORINT (STEAMRE KÉSŐBB ÉRKEZIK), XBOX MARKETPLACE-EN 6000 FORINT, PS STORE-BÓL 9000 FORINT.**

[ÍRTA DZSÉJT] **Az emberiség egyik napról a másikra elhagyja a Naprendszert, és meg sem áll egy új galaxisig, az Alfa I-ig, ahol megkezdi az új otthon keresését. Ez a mi dolgunk. Ez, meg egy tökéletes kolonizációs űrhajó összerakása útközben, mert úgy tűnik, hogy a földi dokkban arra már nem volt idő.**

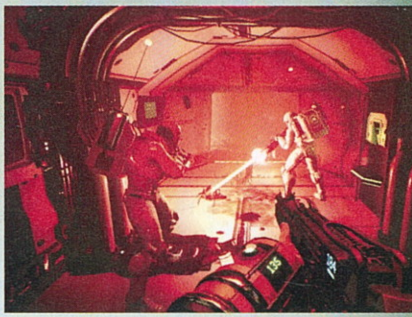
A Genesis Alpha One kerettörténete ugyan masszívan hülyeség, ugyanakkor jól lefesti az alapokat. Indulásként kiválaszthatunk egy vállalatot, ami meghatározza hajónk fő aspektusát, vagyis azt, hogy milyen forrásokkal állhatunk neki az Alfa 1 felfedezésének. Menetközben nyersanyagot kell gyűjtenünk az útba eső roncsokból és bolygókról. Ezekből építhetjük meg a további modulokat a folyosóktól a gigantikus zöldházig, esetleg fejleszthetjük a meglévőket, de a legénységet alkotó klónokat, a rakodást végző robotokat, valamint a békés felfedezéshez elengedhetetlen lőfegyvereket is így gyárthatjuk le.

Az Alpha One-ban tehát van minden: FPS, bázisépítés, túlélősdi, meg random világok felfedezése. Természetesen idegen lényekkel is összefuthatunk, amik közül néhánnyal kereskedhetünk, néhánynak feltett szándéka, hogy elpusztítson minket és szeretett hajónkat, néhányat meg a legénység soraiba klónozhatunk.

CSILLAGKÖZI MIGRÁCIÓ

A koncepció jó, és ezúttal szerencsére a megvalósítás sem rossz. Oké, nem ez lesz az év játéka, de a program pár órára könnyen beszippantja az embert. A grafika nem túl szép, az emberi klónok például úgy néznek ki, mintha életre keltett próbababák lennének, így a kinyiffanásuk legfeljebb bosszúságot okoz – újat kell gyártani a helyükre. Ez viszont fontos, mert ha mi halunk meg, akkor automatikusan egy másik klón felett vesszük át az irányítást.

Na, de elkalandoztam... Szóval a grafika nem túl szép, főleg az embert elvakító fények irritálóak, a retró hangulat mégis hamar megragadja az erre érzékenyeket. Kicsit fura, hogy az emberiség egy másik galaxisba '70-es évekbeli technológiát visz, de ettől függetlenül hangulatos az űrhajónk is. Hamar érkezik a kényszer, hogy még egy modult felépítsünk, még egy bolygót megnézzünk, aztán puff, máris órákat sikerült elütni a játékkal.



RUTIN ŰRMELÓ

Ám ezek az órák egy idő után kezdenek unalmassá válni. A bolygókon csak az űrhajónk környékét fedezhetjük fel. A közelben viszont ott vannak a bányászható dolgok – ehhez egy gravity gun jellegű kütyüt használunk –, távolabb meg építményekre vagy roncsokra lelhetünk, amiket feltárva az eszközeink fejlesztéséhez szükséges elemeket szerezhetjük meg. Mindeközben különféle idegenek abuzálnak minket, de ha egy shotgun durranása közben hangoztatjuk, hogy „békével jöttünk”, az egyből jobb belátásra téríti őket is.

Van, ami még az arctámadóknál, idegen lényeknél és szörnyeknél is sokkal veszélyesebb. És ez az unalom.

A baj az, hogy a felfedezés hamar unalmassá válik, hiába változatosak a világok. Ilyenkor persze tovább lehet állni, vállalva, hogy az űr távolabbi szegleteiben már házhoz jönnek az agresszorok, és az űrhajónk fedélzetén komplett megszálló erőkkel küzdhetünk meg. Úgyhogy, amíg az otthonunk nincs megfelelő belső és külső védelemmel (pajzsok, automata ágyúk, erőterek) ellátva, addig jobb az uncsi, biztonságos zónákban maradni.

Ha pedig már fennmaradunk a veszélyesebb területeken, pár óra múlva újra rutinmunkává válik minden. És ez a gond a Genesis Alpha One-nal. Gyorsan beszippant, de viszonylag hamar elveszítheti az érdeklődést. Az idegen világok azért nem túl érdekesek, az ötszázadik roncs fedélzetre hozatala sem az, az ellenséget jó felszereltséggel könnyű elfenekelni, és ha végül mindent rábízunk a legénységre, akkor meg csak ülünk, és várjuk, hogy összegyűljön a kívánt nyersanyag. Az unalom pedig hamar megöli a felfedezés örömét.

ÉRTÉKELÉS

A Genesis Alpha One jól kezd, változatos játékmenete, hangulata és a felfedezés lehetősége beszippantja az embert, de csak ideig-óráig képes az érdeklődést fent tartani.

TÁLALÁS:	75%
TARTALOM:	78%
JÁTÉKÉLMÉNY:	73%

PRO
Hangulatos környezet, változatos játékmenet, különféle műfajok keveredése.

KONTRA
Könnyen unalomba fullad, a grafika ronda, a sztori csak alibi és annak is ostoba.

75%

Jönnek a gyilkos idegenek, meg az alienek, nagyobb fegyverre van szükségünk! De azért előbb valami csokit kéne venni az automatából.

AMIKOR MEGVESZNEK KILÓRA

The Grand Tour Game

TESZT

ADATOK

KIADÓ **AMAZON GAME STUDIOS** – FEJLESZTŐ **AMAZON GAME STUDIOS** – MŰFAJ **VERSENY** – MEGJELENÉS **2019.01.15.**
ÁR **XBOX MARKETPLACE-RŐL 2990 FORINT, PS STORE-BÓL 4590 FT.**

[ÍRTA **GEBBBE**] **Hogyan lehet egy tévéműsor interaktív? Általában úgy, hogy a nézők kérdezhetnek a közösségi platformokon, telefonálhatnak és szavazhatnak kedvenceikre. Az Amazon azonban ezt máshogy képzeli el, így a kezünkbe adja pár igen őrült masina volánját. Üdv a The Grand Tour extrém műsorában!**

Valahogy soha nem volt bizodalmam az olyan játékok felé, amik valamely filmet vagy sorozatot akartak feldolgozni. Általában igen silány, szinte már negatív reklámot jelentő produktumok születtek – na jó, a Doctor Who-kalandjátékok egészen jók voltak, ráadásul Matt Smith szerepel bennük. Tesztünk tárgyát azonban a korábbi Top Gear-banda 2016-ban indított sorozatából készült játék képezi, amely az Amazon Prime Video egyik exkluzív tartalma. James May, Richard Hammond és Jeremy Clarkson együtt éget el indokolatlanul sok üzemanyagot, minden autófanatikust a sárga irigységbe hajszolva ezzel. Az idén induló harmadik évad azonban egy komoly szintlépésre sarkallta a produkció alkotóit, így a vállalat játékfejlesztő stúdiója az emlékezetes epizódokat egy konzoljátékba adaptálta, hogy a hagyományos televíziós sugárzás híján többekhez is eljuthasson a sorozat, vagy éppen a jelenlegi rajongók találjanak új szórakozást maguknak.

ANGOLOS ELEGANCIA

Mielőtt beavatnálak titeket a játékmenet részleteibe, a látványról szeretnék kicsit áradozni. Az első rész bevezetője közben már keresgélni kezdtem az államat, mert abszolút nem ezt vártam, azaz nem ennyire komoly grafikát. Önmagában már az is megérne egy ódát, ahogyan a valódi videóból átcsöppenünk a konkrét játékmenetbe, de ezt már csak az autók, effektek és a pályák kidolgozottsága tudja überelni. Na, ne kezdjünk itt rögtön Forza vagy Project Cars magasságokban gondolkodni, de amit a 15 eurós árcímke és maga a produkció

ÉRTÉKELÉS

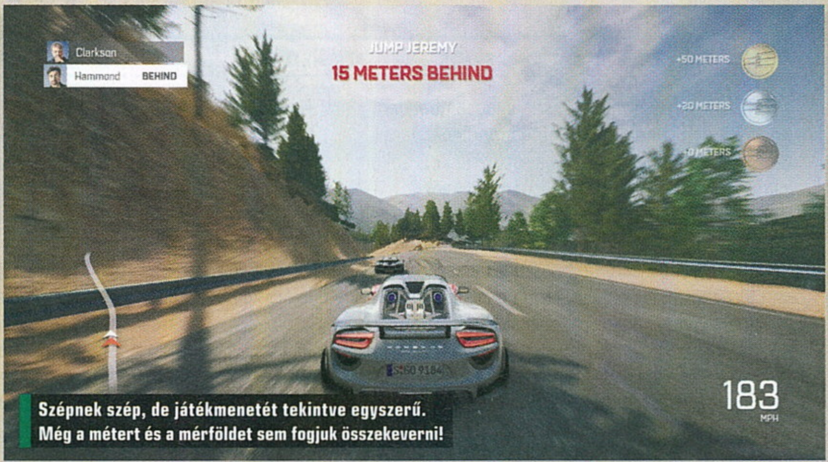
Egy olyan interaktív sorozatélményt kapunk, amely akár trenddé is válhat a jövőben, és a The Grand Tour Game egy kiváló mérce lehet az elkövetkezendő megjelenések számára.

TÁLALÁS: **83%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
Korrekt grafikai megvalósítás mellett kapunk egy arcade autós játékot, kicsit buta fizikával és vicces közjátékokkal.

KONTRA
A feladatok nehézsége hajlamos ingadozni az azonos jellegűek között, a sorozat valódi epizódjainak elindítása nehézkes. Játékmódokból is lehetne több.

73%



Szépnek szép, de játékmenetét tekintve egyszerű. Még a métert és a mérföldet sem fogjuk összekeverni!

sejtet, annál többszörösen minőségibb tartalmat fogunk látni a megjelenítőnkön, főleg, ha 4K minőségben ugrunk a volán mögé. A játékmenet viszont rémesen egyszerű, olykor bugyuta, de mégis kifejezetten hangulatos. Nyilván szimpátia kérdése is, hogy mennyire viseljük el a három házigazda egymással szemben folytatott incselkedését, vagy a Mario Kart-stílusú bónuszokat, de én abszolút pozitívan éltem meg ezeket a színfoltokat.

A sztorit követve medálokat kell szereznünk, igyekezve minden jelenetet arany szintre megoldani. Mivel az események minden szempontból követik a kiadott epizódokat, így az etapok közötti bejátszások csak át lettek emelve azokból. Azaz inkább a játék lett közéjük illesztve. Ezzel arra akarok utalni, hogy valójában egy sorozatot fogunk végignézni, a program maga majdhogynem háttérbe szorul. Ha pedig az autók viselkedését szeretnénk megérteni, akkor gondoljunk a legegyszerűbb arcade, játéktermi élményre, ami viszont abszolút nem rossz, sőt inkább szórakoztató. Emellett voltak olyan pillanatok, amiknél leginkább azon izgultam, hogy a műsor miként alakul, nem pedig a járgányok vezetésére koncentráltam. Apropó járgányok! Mindegyik autó,

amelyik a sorozatban feltűnik, az a játékban is úgy néz ki, emellett természetesen valós márkanevekkel szerepelnek a programban.

HA PÉNTEK, AKKOR JÁTÉK

Ha kevésnek találnánk a jelenleg játszható epizódok mennyiségét, akkor számoljunk azzal, hogy a The Grand Tour-sorozat jelenleg futó 3. évadának minden péntekén érkezik új tartalom a játékba. Ezáltal bővülni fog az egyjátékos Grand Prix és a négyfős helyi multiplayer (igen, ilyen is van, hagyományos osztott képernyővel) jármű-és pályakínálata is. Az Amazon játéka nálam a merőben újszerű élmény miatt egészen jó értékelést kap, pedig inkább egy interaktív tévéműsornak lehetne titulálni.

A korábbi évtizedek nagy őrülete volt játékadaptációkat készíteni a filmek és sorozatok alapján, de ritka volt köztük a minőségi darab.

MEGFÁRADT HŐSKÖDÉS

MARVEL SPIDER-MAN DLC-K

[ÍRTA BRITPOPPER] **A TAVALYI ÉV EGYIK LEGJOBB VIDEOJÁTÉKA VITATHATATLANUL A MARVEL'S SPIDER-MAN VOLT, ÉS BÁR SOK LISTÁN A GOD OF WAR ÉS/VAGY A RED DEAD REDEMPTION 2 BEELŐZTE, A JÁTÉKOSOK KÖRÉBEN MIND A MAI NAPIG HATALMAS NÉPSZERŰSÉGNEK ÖRVEND. A THE CITY THAT NEVER SLEEPS KÉPÉBEN RÁADÁSUL HÁROM KIEGÉSZÍTŐ IS ÉRKEZETT HOZZÁ.**

ADATOK

KIADÓ **SONY** – FEJLESZTŐ **INSOMNIAC GAMES** – MŰFAJ **AKCIÓ/KALAND** – MEGJELENÉS **2018.10.23, 11.20., 12.21.** – ÁR **PS STORE-BÓL A TELJES DLC-CSOMAG 5990 FORINT.**

A Marvel's Spider-Man szeptemberben egy rendkívül kellemes meglepetésnek bizonyult. Élvezetes, azonnal kézreálló irányításával, szemkápráztatóan gyönyörű látványvilágával és rendkívül dinamikus harcrendszerével nem csupán a Pókember-rajongók szívébe lopta be magát, hanem még azok is szívesen játszották vele, akik életükben nem olvastak egyetlen képregényt sem. Persze az adaptáció a rajongókat is maximálisan kiszolgálta: temérdek utalással lett megtömve, amik kapcsolódtak a régi és új képregényekhez, filmekhez, de még összességében a Marvel-univerzumhoz is.

Mind a játékosok, mind a kritika imádta – mi is 93%-ot adtunk rá októberi számunkban –, ezért borítékolható volt, hogy a hatalmas hype meglovaglását a Sony nem fogja egyhamar elengedni. Személy szerint nagyon megörültem a hírnek, hogy a The City That Never Sleeps kapásból három DLC-vel jön, hiszen Pókember világa hatalmas, bárkit be lehet hozni egy remek, pár órás kaland erejéig. Közben a szükséges frissítések sem maradtak el, az 1.08-as update behozta a New Game+ opciót, amivel már akár Ultimate nehézségi szinten is tolható a játék, illetve fejlesztettek a fotó módon, és hibákat is orvosoltak, majd október 23-án befutott az első DLC.

EZÉRT MONDJUK AZT, HOGY NEM MUSZÁJ ÁM KIEGÉSZÍTŐKET PAKOLNI EGY JÁTÉKHOZ. PÓKEMBER PONTOSAN ÚGY VOLT JÓ, AHOGY MEGJELENT.

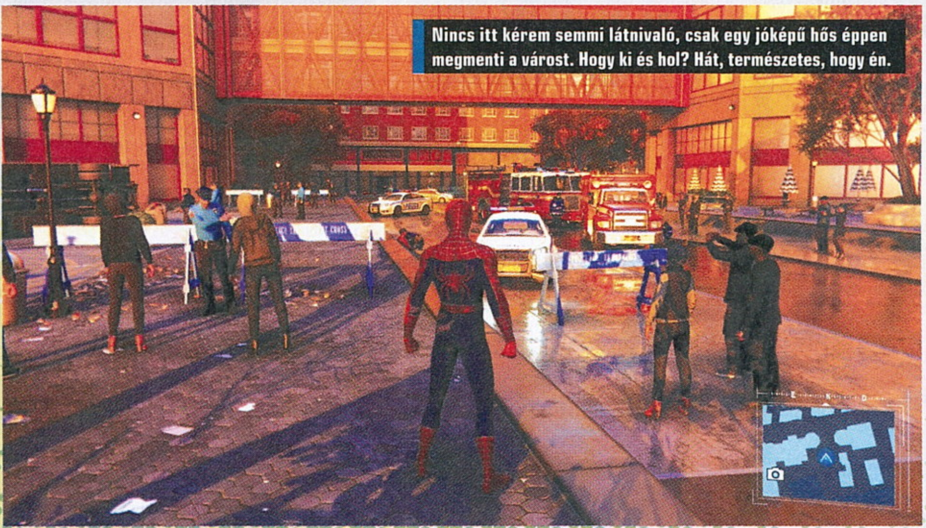
MACSKA-JAJ

A kezdő kiegészítő a The Heist (A nagy balhé) nevet kapta, és véleményem szerint ez sikerült mind közül a legjobban. Visszatér az alapjátékban már megismert, de csak nyúlfarknyi melléktörténetet kapott Black Cat, akinek itt jóval nagyobb szerep jut. És mivel ő Pókember exe, kapunk nem kevés humoros diskurzust Peter és M.J. között, akiből naná, hogy előtör a féltékenység zöld szemű démona. A játékmenet egyébként semmit nem változott az alapjátékhoz képest, a készítők inkább csak a történetre gyúrtak rá. De olyannyira nincs semmi újdonság, hogy még a visszatérő kihívások is az egyik, az alapjáték során egy mellékküldetésben megismert karakterhez, Screwballhoz nyúlnak vissza, aki ismét megjelenik, hogy a közösségi média felületét kihasználva borsot törjön az orrunk alá. Újfent nem maradhattak ki a városszerte megjelenő bűntények sem, melyekről még mindig egy rendőrségi

diszpécser tájékoztatásai alapján értesülhetünk, ám legalább hátizsákok helyett ellopott festményeket gyűjtögethetünk, melyek megkeresésére egy rejtélyes exzsaru kér meg bennünket. De túl sok egyéb tennivaló amúgy nem vár ránk a laza 3-4 órás játékidő során. A sztori viszont legalább egy orbitálisan nagy cliffhangerrel ér véget, ami után már csak az igazság kiderítése végett is mihamarabb indítanánk a következő kiegészítőt.

AZ UNALOM VÁROSA

A Turf Wars (Bandaháborúk) a csomag leggyengébb eleme, egy végtelenül sablonos főgonosszal (jöhetett volna egy Hammer Headnél kidolgozottabb ellenfél is) és kvázi zéró újdonsággal. Ennek hatására számomra merő unalom volt végigtolni az ismét 3-4 órásra húzott sztorit. Fisk lesittelése, valamint a magánhadsereg kivonulása után a város szabad prédája lett a maffiavezéreknek, akik természetesen rögvest nagyszabású háborúskodásba kezdenek a területekért, Peternek pedig fel kell kötnie a gatyáját, hogy rendet vágjon az eluralkodott zűrzavarban. Lehetőség van ismét bázisokat foglalni, ha nem a fő szálon ügyködnénk, de valamiért a kihívásos feladatoknál már megint Screwball teszi tiszteletét, úgyhogy akinek az előző DLC-ben nem ment az idegeire, most már az sem kerülheti ezt el. Persze csak akkor, ha ismét 100%-ra szeretne teljesíteni mindent, de előre szólok: érdemes felkészülni rá, hogy a Turf Wars esetében már nagyon érezhető a rókabőr, az egész kaland bűzlik a repetitív játékmenettől és az ötlettelenségtől. Nem igazán értem, hogy mi járhatott a fejlesztők fején, hiszen a Spider-Man 2018 egyik legkönnyebben megszerezhető platinája volt, amit csak az unalomba fulladó bűntények abszolválása akasztott meg picit, de még ezek teljesítésével sem



Nincs itt kérem semmi látnivaló, csak egy jóképű hős éppen megmenti a várost. Hogy ki és hol? Hát, természetes, hogy én.

A hálóhintázás még mindig a játék legjobb része, így ezzel nincs is gond. Csak azok a fránya ismétlődő feladatok.

PÓKEMBER: IRÁNY A PÓKVERZUM!

2018 decemberében az Aquaman mellett egy másik remek képregényfilm is tiszteletét tette az ezüstvásznon, ám ezúttal animációs produkció képében. A Sony gondozásában létrejött film az óév egyik legjobb mozis élményét szállította, hiszen teljesen új ötletekkel állt elő (évtizedes berögződéseket sikerült feldolgozni a kísérletezéssel), aminek eredménye elképesztően stílusos lett. Kigyomlálták a motion blurt, egyedi megoldásokat alkalmaztak, így egy szokatlan, de szemkápráztató élményben részesítették a nézőt, a különféle dimenziókból érkező Pókemberek pedig más-más animációs megjelenítést kaptak, ezért az élmény még diverzebb lett. Peter helyett Miles ébredező képességei kerültek előtérbe, valamint a képregényekből ismert szövegbuborékok és belső monológok is szép számban képviseltetik magukat, illetve a pókösztön ábrázolását is remekül oldották meg. Néhány szélsőségesebb helyzet felett is szemet lehet hunyni, amit a szórakoztatás ügyén áldoztak be (például May néni szerepe, Fisk eltúlzott ábrázolása), mert a végeredmény bőven kárpótol.

éreztük azt, hogy megfeküdték volna a gyomrunkat. Ehhez képest a bűntények itt is megjelennek, kapunk belőlük szép számmal. Próbálták egy kicsit személyesebbre, sőt „darkosabbra" venni a történeti szálat a nyomozó Yuri Watanabe előtérbe tolásával, de mire a sztori végére értem, már el is felejtettem az egészet. Itt a lelkesedésem teljesen alábbhagyott, és kissé félve vágtam neki a befejezésnek.

ERŐTLEN LEZÁRÁS

Az utolsó kiegészítő a Silver Lining (Reménysugár) névre hallgat, és elvarrni hivatott az előző kettő DLC-ben behozott maffia-szálat. Visszatér Silver Sable, akivel Pókfej már összetűzésbe keveredett az alapjátékban, ám itt egyfajta barát-ellenség viszony alakul ki köztük: mindenki a saját céljaiért harcol, de ennek érdekében végig egymásra vannak utalva. Az unalomig elcsépelt bűnüldözések és bázisfoglalások mellett a mostanra az irritáló-faktort kimaxoló Screwball-kihívások jelentik a tényleges tartalom oroszlánrészét, ami viszont édeskevés. Jómagam szívesebben láttam volna ezt a három kiegészítőt egyetlen egészben, persze mellőzve az említett frázisokat. Az olyan klassz aspektusok megmaradhattak volna, mint Yuri nyomozós mellékküldetése, valamint a festmények kézre kerítése, így egy bő tízórás egészként nem jelentkezett volna a keserű szájíz a tartalomnak hazudott OCD-s feladatok miatt. Olyan zseniális egészet alkotott az alapjáték, hogy teljesen értetlenül állok a The City That Never Sleeps előtt. A dialógusok még mindig jók, a Peter és Miles közötti laza mentor/tanítvány szövegek viszik a prímet, pedig szegény Morales általában a lehető legrosszabbkor telefonál (kis GTA IV-utánérzés), illetve a Peter és M.J. közötti civódás is humorosra sikerült. Minden kiegészítő csomagban feloldhatunk további extra ruhákat (mellékesen jegyzem meg, hogy kedvencemet, a 2002-es Sam Raimi mozifilm gúnyáját nem is itt, hanem ingyenes frissítéssel kaptuk), de ezeket a képregények kitartó rajongói fogják csak értékelni.

Ha rangsort kellene állítanom, akkor egyértelműen a The Heist-Silver Lining-Turf Wars lenne a sorrend, hiszen bármennyire is szerettem a Spider-Mant, nem lehet szó nélkül elmenni amellett, hogy a kiegészítőkbe az összekapcsolódó történetei szálon kívül semmi említésre méltó tartalmat nem tettek. A grafika még mindig pazar – bár változtatható napszakbeállítás ezúttal nincs –, az irányítás sem tartalmaz váratlan újdonságokat és a harcrendszer sem lett átdolgozva. Szóval, aki eddig szerette az Arkham-játékokból ellesett bunyókat, az ezúttal is elemében lehet, illetve ha nehéznek találta anno Task Master kihívásait, a képesség- és ruhafejlesztésekhez itt garantáltan bezsebelheti a hiányzó tokeneket (más kérdés, hogy ezt az ingyenes New Game+ is felkínálja). De mégis, valamiért végig ott motoszkál az emberben, hogy ez a csomag egyszerűen nem méltó az alapjátékhoz. Olyasmi, mintha az Insomniac a tavalyi hatalmas bevételek után elment volna a Maldív-szigetekre nyaralni, és közben hátrahagytak fél tucat embert, hogy rakjanak össze valamit, amiből még folyik be némi pénz.

A The City That Never Sleeps sem minőségben, sem tartalomban nem képes hozni ugyanazt a szintet, sablonokra és már lerágott csont játékelemekre építkezik, emiatt pedig én személy szerint csak óvatosan, egy leárazás keretein belül merem ajánlani, hiszen az csak az egyik fele, hogy történetben folytatja 2018 egyik legnagyobb durranását, de mivel vajmi kevés új tartalmat nyújt, a végigjátszása nagyon könnyedén csaphat át merő unalomba.

ÉRTÉKELÉS

A The City That Never Sleeps egyszerűen belefullad az önismétlésbe, néhány valóban szórakoztató pillanatán kívül semmi olyasmit nem tud felmutatni, amit ne láttunk volna már az alapjátékban, mindezzel pedig erős hiányérzetet hagyhat a rajongókban.

TALÁLÁS: **89%**
TARTALOM: **55%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **61%**

PRO

A látvány még mindig gyönyörű, a dialógusok és az új ruhák jópofák.

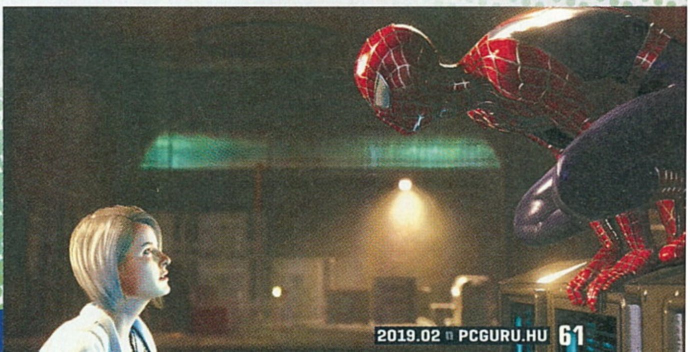
KONTRA

Borzalmasan repetitív játékmenet, semmi érdemi újdonságot nem tud felmutatni.

67%

STAN LEE (1922-2018)

Tavaly megrázta a világot, hogy 95 éves korában eltávozott a Marvel legnagyobb legendája. Stan Lee egy végtelenül kedves ember volt, szó szerint a rajongók álma. Ő vezette be a képregények világába a személyesebb hangvételű levelező rovatot, ahol az olvasókat „true believers"-nek hívta, egyúttal olyan legendás hősöket indított útjára, mint Doktor Strange, a Fantasztikus Négyes, Fenegyerek, Hangya, Hulk, Thor, Vasember, az X-Men, valamint többek között a legnépszerűbb képregényes karakter, Pókember is az ő nevéhez fűződik. Az említett füzeteken dolgozva rengeteg más szereplő megalkotásában is részt vett, imádott történeteket írni, és céljául tűzte ki az emberek szórakoztatását. A szamárlétrán a legjelentéktelenebb tintatöltögető lótifutiból végül a kiadó elnöke lett. Imádott cameoszerepeket vállalni a Marvel filmjeiben, találkozhattunk vele televíziós sorozatokban és videojátékokban is. Utolsó kámeaszerepében az áprilisi Bosszúállókban lesz látható. Kíváncsi vagyok, hány szempár marad majd szárazon.



Lemmings

[ÍRTA RAPCSÁK] **Kedvenc kis szuicid hajlamú barátaink visszatértek, és az önálló életvitelre, fajfenntartásra és túlélésre még mindig teljesen alkalmatlanok. Persze pont emiatt olyan szórakoztatóak.**

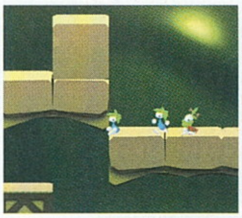
Kiadó: Sad Puppy Limited ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** https://sadpuppy.games/ ■ **Megjelenés:** 2018. 12. 17. ■ **Ár:** Ingyenes

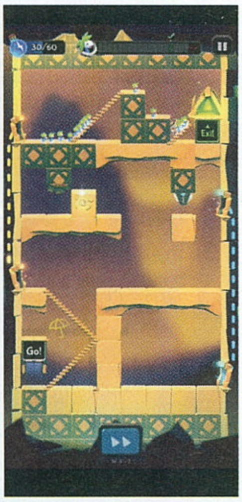
Egészen 1991-ig nyúlik vissza a Lemmings-játékok története, és mostanáig kellett várni, hogy a kis apróságok ellepjék a mobilokat is, és halált megvető bátorsággal meneteljenek a pusztulásba. Vagyis ennek nem feltétlenül muszáj így lennie, hiszen tehetünk a halálozási ráta csökkentésének érdekében. Cserébe viszont mi dőlünk majd a kardunkba, mivel a játék nem adja magát olcsón.

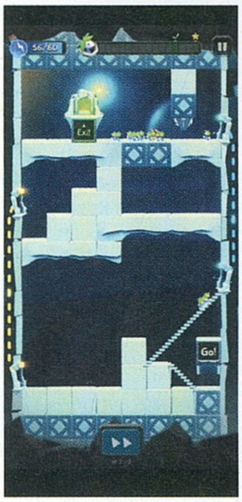
Az szép és jó, amikor egy igazi klasszikus éled ujjá mobilplatformon, és szerencsére több példát is láttunk már arra, hogy ezt jól is lehet művelni. A Lemmings egy igazi matuzsálem, sokak kedvence, és még többek életének megkeserítője. Tele volt remek kis fejtörőkkel, amelyeken sokáig eltöprenghettünk. A lényeg, hogy kapunk egy csomó kis lemminget, akik mennek, mint a barom, nekünk meg terelgetni kell őket, mert alapvetően hajlamosak az elhalálozásra. De akkor most bele is vágnék a közepébe. Amennyire örültem a mobilportnak, olyan gyorsan lankadt a lelkesedésem már az első órában. Ezek a lemmingek ugyanis pofátlanul a pénzünkre hajtanak. Az tök jó, hogy letisztult lett a grafika, hogy egy képernyőn kell megoldanunk a lemmingek problémáit, és hogy tele van a program kihívásokkal, de másfelől meg olyannyira korlátozzák mozgásaink számát, hogy az már nonszensz. Miközben a keret ingyenes, minden egyes akciónkért fizetni kell, és alapból olyan kevés lehetőséget kapunk, hogy vagy valódi pénzért veszünk lépéseket, vagy jobb esetben reklámokat nézünk minden egyes kör után, hogy csurranjon-cseppenjen némi alamizsna. Idővel persze rá lehet érezni a dologra, és ha már tudatosan tervezzük meg a lépéseket, egész jól megnyílik a játék. Nekem például az a taktika jött be, hogy a végcéltól visszafelé kezdem kiépíteni az útvonalukat, nem pedig real time, kapkodva próbálom megmenteni a kisembereket a pusztulástól.

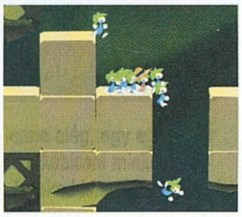
Kell egy kis idő a játéknak, és eleinte tuti, hogy okoz majd néhány kellemetlen percet, amíg kiismerjük, és amiért egyfolytában kunyerálnunk kell az életekért. És pont emiatt az első órában nagyon lesújtó véleménnyel voltam a Lemmingsről, de mostanra már ott tartok, hogy az egyik legjópofább logikai játék a telefonomon.

8/10









Looney Tunes: World of Mayhem

[ÍRTA RAPCSÁK] **A Looney Tunes, vagy ahogy kishazánkban ismerik, a Bolondos dallamok teljes szereplőgárdája felvonult, hogy véget nem érő erőszakhullám borítsa el mobiltelefonjaink kijelzőjét. Ez bizony gyerekjáték!**

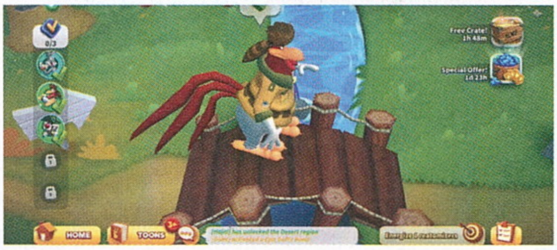
Kiadó: Scopely ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** https://scopely.com/ ■ **Megjelenés:** 2018. 12. 18. ■ **Ár:** Ingyenes

Manapság szinte már lehetetlen feladat olyan rajzfilmet találni a gyereknek, amiben nem teng túl az erőszak. A Looney Tunes pedig a legkegyetlenebb, legbrutálisabb, legleglegebb mesék egyike. Gondoljatok csak bele, miféle kegyetlen bánásmódban részesítik egymást a karakterek: mindenféle túlsúlyos tárgygyal dobálják, vagy éppen felrobbantják a másikat, de olyan is van, hogy sörétes puskájukkal közvetlen közelről lövik arcúrgen nemezisüket. De nincs olyan gyerek, akit ne ragadott volna magával a széria, és ha te is abba a csoportba tartozol, melynek tagjai kéjes vigyorral az arcukon viselik eme töméntelen brutalitást, akkor ez a játék elsőrangú szórakozást nyújt majd.

A WoM körökre osztott stratégiai játék, azon belül is az egyszerűbb fajtából. Összeállítjuk a maximum négyfős halálbrigádunkat, élén Csőrikével, majd megpróbáljuk legyűrni az ellent. Minden karakternek van 3-4 mozgása, ami lehet támadás, védekezés, gyógyítás satöbbi. Alapjáraton tehát egy adok-kapok a játékmenet, aminek talán pont a harc része a legelhanyagolhatóbb. Egyrészről egy csomó lehetőségünk van tápolni a srácokat, alapanyagokat farmolunk, gyűjtögetünk, hogy aztán szintet léphessünk. Kábé ennyi. A mikrotranzakció természetesen itt is jelen van, de valós költekezés nélkül is egész jól lehet boldogulni. Sőt, talán túl könnyen is. Nekem legalábbis már épp kezdett unalomba fulladni a játék, amikor végre-valahára nehezedtek a küldetések.

Az animációk zseniálisak, és tökéletesen visszaadják a rajzfilm hangulatát. Eleinte még egész jókat lehet vigyorogni rajtuk, de idővel azért már nem lesz olyan vicces, amikor ezredszerre látjuk ugyanazt. Mégis, a WoM összességében egy remek utazós játék. Két villamosmegálló között simán le lehet nyomni pár menetet, aztán nem árt pihentetni egy kicsit. Mert itt sokkal inkább a körítés viszi el a hátán a játékot. Rengeteg a megszerezhető karakter, akiket aztán lehet fejleszteni. De maga a harc nem igényel túl sok stratégiai érzéket. Érzésem szerint itt a fiatalabb korosztály volt a célcsoport, akik hamar ráéreznek a menetek mikéntjére, aztán ha nem megy, maximum költenek egy kicsit.

6,5/10



Bendy and the Ink Machine

[ÍRTA RAPCSÁK] A Bendy relatíve sikeres PC-s pályafutása után elkészült a mobilkonverzió is, amely semmilyen tekintetben sem vall szégyent; még annak ellenére sem, hogy a képi világ nem feltétlenül ezen a platformon érvényesül a legjobban.

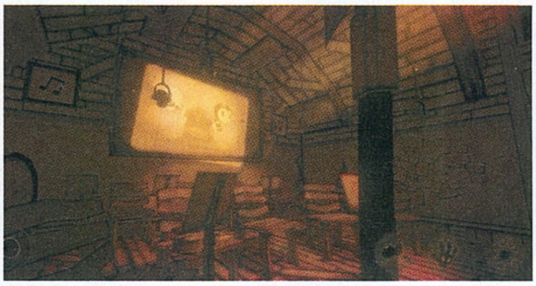
Kiadó: Joey Drew Studios ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** https://joeydrewstudios.com/ ■ **Megjelenés:** 2018. 12. 21. ■ **Ár:** 2490 forint

Mostanában egyre többször kerül szóba a nosztalgia, és hogy a retró életérzés fellángolóban van. A Bendy azonban nemcsak a jól megszokott '80-as évekig nyúl vissza az időben, hanem egészen a kései '20-as, korai '30-as éveket idézi meg. Az említett korszak művészete alapjáraton is elég groteszk, már-már bizarr, de ha ezt szándékosan nyakon öntik okkultista horrorelemekkel, akkor bizony csontig hatoló terror lesz a végeredmény.

A játék konzolos és PC-s verzióját már ismerhetitek, szóval az ismertetőben inkább a személyes preferenciákra fogok alapozni. Nem áll tőlem távol a horror – és akkor még enyhén fogalmaztam. A játék tökéletesen adja át a bezártság és klausztrofóbia érzetét, és ijesztgetésekben sincs hiány. A romos rajzfilmstúdió falain belül bandukolva a legszívesebben menekülne az ember, ugyanakkor a sztori képes berántani, és már csak azért is befordulunk a következő sarkon, hogy fény derüljön a titokra. A játék tehát több, mint oké. Legalábbis atmoszféra szempontjából. És itt jön az, ami egyéni megítélés kérdése. Mert monitoron még rendben, hogy csak fekete és barna színnel dolgozik a játék, de ez mobilon nekem egy idő után nagyon frusztrálóvá vált. Ilyen kis képernyőn valahogy túl sűrű, túl tömör a látvány. Oké, a színvilág a játék alap esszenciája, és lehet, hogy csak én vagyok extra érzékeny, de zavart. Ám ha ezen túllépünk, akkor a Bendy egy izgalmas, fordulatos játék képét mutatja. Az irányítás nem mindig lesz a barátunk, és az fps is hajlamos lezuhanni, de ennyi. Az edzettebbek sokszor előre belőhetik, mikor hozzák rájuk a frászt, ami sok esetben elég direkt megoldásokat jelent. Persze volt néhány alkalom, amikor nekem is extrázott kettőt a szívverésem. Az ellenfelek állóképességén egyébként nem változtattak, borzasztó könnyű őket elintézni, ezért inkább csak hátráltató tényezőként szolgálnak, mintsem valódi kihívásként.

A negatív felhang ellenére kifejezetten tetszett a Bendy mobilos változata, és bár elég rövid a játékidő, mégis megéri a közel 2500 forintos befektetést, míg a steames verzió 5400 körül szerezhető be.

8,5/10



Hazai termés

A magyar játékfejlesztés múltja és jelene

Tátrai Zsolt – Philos-ofia az Eidosról

[ÍRTA **ASTRODAVE**]

Ötletekkel teli és lelkes alkotókból kis országunk soha nem szenvedett hiányt, mindig akadtak olyanok, akik akár egyedül, akár egy csapat részeként egy-egy remekművel gazdagították a játékok piacát – rovatunkban efféle tehetségeket kérdezünk ki múltról és jelenről.

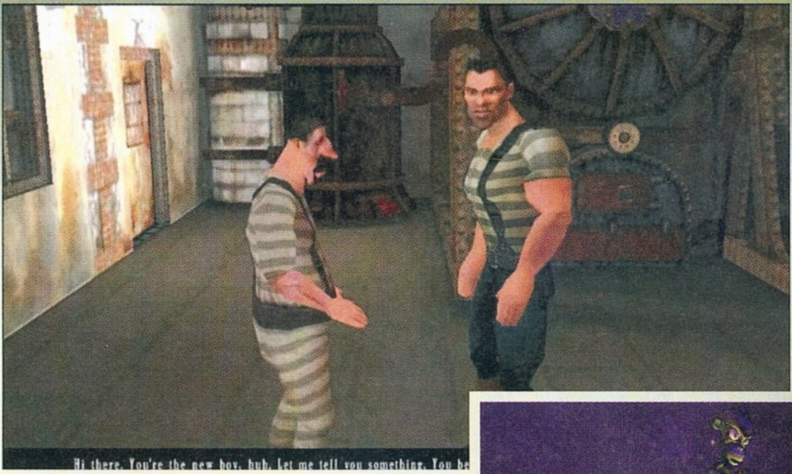
Ez alkalommal is egy sokat látott veteránt kerestünk meg, aki egyfelől közel három évtizede rajongója a számítógépes játékoknak, nem mellesleg jó néhány hazai cégnél megfordult már, másfelől pedig immár saját fejlesztőcsapattal is rendelkezik, és első anyaguk nemrégiben indult útjára – Tátrai Zsolt múltbéli tapasztalatairól és jelenlegi projektjéről igyekeztünk minél többet megtudni.

Karriered során számos játékfejlesztő csapatnál megfordultál. Profilod alapján az első ilyen cég a Philos Laboratories volt; hivatásszerűen előtte is foglalkoztál már játékokkal?
Nem, a Philos volt az első fecske az életemben. Viszont 1987-től kezdve foglalkoztam játékokkal, vagyis pontosabban szólva azok foglalkoztattak engem – olyannyira, hogy például 1993-ban az újonnan megjelent Championship Manager majdnem megtorpedózta az érettségimet. A Philoshoz egyébként angol fordítónak jelentkeztem, de feladatként elég hamar megkaptam a kiadókkal való kommunikációt, majd többek között az új projektek értékesítésének teendőit.

1999-ben kerültél tehát a Philoshoz, melynek tagjai ekkoriban első játékukon, a Theocracyn dolgoztak. Emlékszel még, honnan jött éppen egy valós idejű stratégia ötlete?
Azidőtájt tomboló RTS-őrület volt a PC-s játékvilágban, ezért gyanítom, hogy a műfajt a piaci igényeknek megfelelően választották ki.

Amikor én a Philoshoz kerültem, akkor a program már a béta környékén járt, és túlesett egy kiadóváltáson is, úgyhogy akkoriban ez a kérdés már erősen múltidőbe került, én sem foglalkoztam vele. Az egyedi világ az azték birodalomban, és a vallás hangsúlyos szerepe a játékban, úgy tudom, Vámosi Zsolttól ered, aki a Philos megalapítója volt.

A Theocracy sajnos nem kapható sem GOG-on, sem Steamen; látsz arra esélyt, hogy valamikor elérhető lesz?
Jó kérdés. A Theocracyt a Ubisoft adta ki abban az időben, tehát elképzelhető, hogy náluk vannak a jogok. Ha pedig nem, akkor valószínűleg a Philos egykori tulajdonosai a „gazdák", Vámosi Zsolt és Zámbó Viktor. Mindazonáltal nem tudom, mekkora igény lenne egy 2000-ben megjelent játékra, ami technikailag már akkoriban sem tartozott a krémbe (lásd pl. a vele közel egy időben kijött Age of Empires 2-t). Persze, egy HD-remake már megérne egy misét, vagy inkább áldozatot egy azték oltáron.



Az eredetileg Escape from Alcatraz néven futó Rebels: Prison Escape-ről tudni lehet, hogy ugyan papíron egy érdekes koncepciónak tűnt a börtönből való szabadulás, azonban a cégen belüli részlegek között nem volt teljes az összhang, például a programozók gyakran más utakon jártak, mint a tervezők. Te hogyan emlékszel vissza a program készítésének körülményeire?
A Philosban a projektek nem „csapatalapúak" voltak, a cég fel volt osztva három divízióra (kód, grafika, dizájn), és a projektvezetők ezen szekciók vezetőivel próbáltak együttműködni a játék és a saját érdekükben. Szerény véleményem szerint ez a struktúra nem passzolt a játékfejlesztéshez: szorosan együttműködő csapatok helyett egymástól elszeparált és egymással néha szóba sem álló divíziók dolgoztak, és ez kihatott a fejlesztési időre, valamint a játékok minőségére is. Persze, lehet, hogy tévedek, mindenesetre én így láttam és látom most is.

Ráadásul a kódoló divízió (egy része) új 3D engine-t fejlesztett, a grafikai részleg meg tulajdonképpen a motor képességeit nem ismerve gyártotta az asseteket. Ennek az lett az eredménye, hogy amikor már elindult a játék az új engine-en, akkor emlékeim szerint olyan 0.1 fps-sel száguldhatott. Ezt hosszú hónapok (évek) során sikerült ugyan feltornászni, de addigra a játék kiadója, a CDV már pánikmódba kapcsolt, és ez elindított egy olyan folyamatot, ami végeredményképpen a Philos széteséséhez vezetett.

A hibáktól hemzsegő Rebels végül megjelent ugyan, de nem aratott sikert. Ezt követően kísérelte meg a csapat az Imperium Galactica 3-at elkészíteni, amihez megvásárolták a jogokat is. Ebből végül nem valósult meg semmi, a Philost elhagyta néhány tag, hogy megalapítsák a Mithis Entertainmentet, ám jogi problémák miatt az IG3 projektet átkeresztelték Nexus: The Jupiter Incidentre, ami végül 2004-ben jelenhetett meg (ekkor zárt be végleg a Philos is). Hogyan emlékszel vissza erre a meglehetősen zavaros időszakra? Melyik játék áll közelebb az eredeti Imperium Galactica 3 koncepciójához, a Nexus: The Jupiter Incident vagy a Digital Reality-féle Haegemonia?
Az IG3 fejlesztése nem a Rebels (még Alcatraz néven) után kezdődött, hanem azzal egy időben ment. Mindkét játék kiadója a német CDV volt, ami a Rebels csúszása miatt elég paprikás (és „nemfizetős") hangulatba került. Ennek eredményeként elkezdtek csúszni a fizetéseink, illetve elmaradozni, és az emberek lassan elszivárogtak a cégtől. Így ment el az IG3 csapata is, és alapította meg Sugár Robi vezetésével a Mithist. Bár 2-3 hónappal később én is csatlakoztam a Mithishez, és ezután három és fél éven át szorosan együtt dolgoztunk Robival, kiváló volt a kapcsolatunk, valójában még én sem ismerem a kiválásuk pontos okait és körülményeit.

Érdekesség még, hogy a CDV, a korábbi ígéretek ellenére nem szerződött le a Mithisszel az IG3 projekt folytatására. Ám miután a Battlestations: Midway projektet sikerült eladnunk az Eidosnak, a németek hirtelen előkerültek egy ajánlattal.
A projekt azonban nem kaphatta meg az „Imperium Galactica" nevet a CDV és a Philos jogvitája miatt, így a pazar Galaxy Andromeda címet találták ki a lángeszű CDV-s kreatívok. Nem meglepő, hogy a projekt pár hónap alatt kimúlt, majd némi átdolgozás után a holland HD Publishing karolta fel Nexus: The Jupiter Incident néven. A Haegemoniával sosem játszottam, de mivel a Nexus egy taktikai játék volt és nem egy 4X űrstratégia, mint az IG, gondolom esélyes, hogy műfajilag a DR játéka közelebb állt az elődhöz.

A Mithis Entertainment készített még egy játékot 2005-ben, a Creature Conflict: The Clan Warst. Erről mit lehet tudni, és mi az oka, hogy nem kapható Steamen, míg a Nexus igen?
Jogos felvetés, mert a Creature Conflict kifejezetten egyedi volta miatt egy jobb, nyomott áron akár meglepően sikeres is lehetne Steamen vagy GOG-on. Tudomásom szerint az orosz 1C-hez kerültek a jogok. A CC szerintem egy nagyon ötletes és egyedi játék volt. Viszont a konzolos látványvilág, illetve hangulat (vicces állatok) és az inkább PC-s játékstílus (körökre osztott, komoly fizikai

számításokon alapuló „3D Artillery" vagy Worms) nem illett egymáshoz, és így a játék két szék között a pad alá esett. Ráadásul a konzolos verzió miatt a fejlesztési költség is elszállt, úgyhogy ez a játék a Mithis számára minden szempontból bukássá vált.

A Mithis Entertainmentet 2006-ban felvásárolta az Eidos Interactive, így létrehozva az Eidos Hungaryt. Mi volt a célja a felvásárlásnak, mit látott az Eidos a magyar csapatban?
A Mithis két tulajdonosa 2005 őszén összebalhézott egymással, ennek eredményeképp a cég nem tudott fizetést osztani. A hír hallatán a Mithisszel éppen közös projekten dolgozó két kiadó emberei pánikszerű gyorsasággal Budapestre repültek, hogy valahogy megoldják a helyzetet. Mivel a tulajdonosokat nem tudták összebékíteni egymással, irtózatos kavarás kezdődött a színfalak mögött. Az egész végeredménye az lett, hogy a holland HD Publishing, amivel a Mithis éppen a hírhedt Joint Task Force-on dolgozott, megalapította a saját cégét Most Wanted néven. Ebbe a stúdióba került a Joint Task Force csapata, a Nexus csapatának maradéka, illetve a Mithis mobiljáték-fejlesztő részlege. Az Eidos pedig begyűjtötte a Battlestations: Midway legénységét, és megcsinálta az Eidos Hungaryt.

2005 végén hagytad ott a Mithis Entertainmentet, hogy aztán a Most Wanted Entertainment tagja legyél. Erről a csapatról nem sokat tudni, a hivatalos oldal jelenleg feltöltés alatt áll. Milyen nagyobb alkotásokat emelnél ki? Létezik még ez a cég?
Nem létezik, 2013-ban bezárta a tulajdonos HD Publishing. A Most Wanted nyolcéves működése alatt több mint harminc játékot tett le az asztalra. Ezek zöme Nintendo DS-re, 3DS-re és mobiltelefonokra készült kisebb játék, de volt

RÓZSA BALÁZS – MESSZE A VIDEOJÁTÉKOKTÓL

Az 1990-es évek végén bukkant fel, majd terjedt el szélsebesen egy ügyességi játék, amelyben egy motoron utazó fiatalemberrel kellett almákat gyűjtögetni, majd a pálya végét jelző virágot épségben elérni – ez volt az Action SuperCross. A remek, fizikára épülő mű folytatást is kapott Elasto Mania néven, és népszerűségére jellemző, hogy rengeteg rajongói pálya készült hozzá, valamint a speedrun-versenyek kedvelt alanyává vált. Készítőjével, Rózsa Balázzsal beszélgettünk.

Honnan jött a motoros Elasto Mania ötlete? Esetleg az ősi Kikstart játék ihlette?
Szerettem volna egy játékot írni, és egy alkalommal kifejezetten játékötleteken gondolkodtam, amikor eszembe jutott ez a motoros mű. Más hasonló játékot akkoriban nem láttam.

Az alkotásod jelenleg két Windows-verzióban és iOS-en érhető el. Nem várható androidos kiadás, esetleg steames megjelenés?
Jelenleg sajnos nincs időm a játékkal foglalkozni, de ha a jövő úgy alakul, hogy valami fejlesztést csinálok, akkor az android és a Steam adja magát.

Mit tartanál fontosnak kiemelni a különböző verziók (új, régi és iOS) közötti különbségekkel kapcsolatban?
A fő különbségnek a mozgó ajtók és emelők megjelenését tartom az új verziókban. Ezen sokat kísérleteztünk a testvéremmel, hogy mi lenne a legjobb új funkció, és arra jutottunk, hogy ezek a mozgó dolgok a legélvezetesebbek.

A régi Action SuperCrossból nem várható felújított kiadás?
Ilyen változatot nem tervezek.

Dolgozol esetleg más játékon is jelenleg?
Nem, a motoros programon kívül nem készítek más játékokat.

Mennyi időt vett igénybe a játékok fejlesztése? Egyedül készítetted őket?
Kisebb-nagyobb intenzitással, de mindegyik verziót évekig készítettem, kivéve az

új windowsos változatot, mert az az iOS-verzió windowsos megjelenési formája. Testvérem csinált rengeteg pályát, a grafikában pedig a legtöbb grafikai elemet az unokatestvérem, Szabó Géza rajzolta meg. És még sokan mások segítettek kisebb-nagyobb dolgokban, leginkább a tesztelésben.

Van esetleg valami, amit mai fejjel esetleg másképpen csinálnál?
Leginkább nem várnék tizennégy évet az új verzió kiadásával a 2000-es változat után.

Mi volt a legjobb élmény a fejlesztés alatt, és mi okozott bosszúságot?
A legjobb a sok játék volt a tesztelések és a pályák készítése során. No, és persze a rengeteg pozitív visszajelzés a játékosoktól.

Az ElMa komoly fanatikus bázisra tett szert, rengeteg rajongói pálya (sőt, még Winamp skin is) készült hozzá, illetve sokan versenyeztek, hogy ki milyen gyorsan tudja végigvinni a pályákat. Mit gondolsz erről? Remélted annak idején, hogy ekkora tömegeket fog a játék bevonzani?
Bíztam benne, hogy minél többen megszeretik majd a játékot. Hogy pontosan mit reméltem, arra már sajnos nem emlékszem. Mindenesetre mindig ámulattal tölt el, hogy a játékosok mit tudnak művelni a pályákon.

Emlékszel arra, hogyan terjedt el a játék?
Arra emlékszem, hogy csak úgy magától elkezdett terjedni, és egyre több e-mailt kaptam szerte a világból. Szuper érzés volt, nagy szerencsém volt a játék sikerével kapcsolatban.

Követed a mai játékokat? Ha igen, szerinted mi változott az eltelt időszak alatt?
Sajnos nem igazán követem a játékokat. A telefonomon szoktam játszani 2048-at, de ezenkívül mást nem nagyon. Tervezem, hogy majd megint fogok játszani, de az első dolgom akkor is a Doom és a Quake újrajátszása lesz.

Mit javasolnál egy kezdő, de lelkes játékosnak, aki maga is megpróbálkozna a fejlesztéssel? Merre érdemes elindulni?
Mivel nem dolgozom játékokon, nem ismerem a játékkészítés világát. Ennek ellenére annyit azért szerintem tudok mondani, hogy ha valaki érez magában kedvet a fejlesztéshez, akkor azt önmaga is el tudja kezdeni, elég hozzá egy alap számítógép és szabadidő – akkor majd látja, hogy mennyire tetszik neki a dolog.

két nagyobb volumenű projektünk is (a Joint Task Force-ot nem számolom be harmadiknak, a JTF csapat ugyanis a megjelenés után, 2006 őszén testületileg továbbállt, hogy megalakítsa a Crytek Hungaryt). A Defenders of Ardania egy tower defence/RTS hibrid volt, ezt 2012-ben a Paradox adta ki PC-re, Xbox 360-ra és PS3-ra. A Thunder Wolves pedig egy remek helikopteres arcade/akció, szintén PC, X360 és PS3 platformokra.

2016 óta az indie Funny Angle Gamest vezeted, és időközben már meg is jelent első korai hozzáférésű játékotok Cattle Call: Hollywood Talent Manager címmel. Mit emelnél ki ezzel a játékkal kapcsolatban, miről szól?
Egy Hollywood Talent Manager életéről. Színészek ügynökeként/menedzsereként próbálod felkutatni a tehetséges csepűrágókat, hogy aztán sok ezer film- és sorozatszerep közül a megfelelőket kiválogatva sztárt csinálj belőlük – vagy emberi roncsot. Kinek a pap, kinek a roncs.

Számos nagyobb fejlesztőcéget megjártál kis hazánkban. Mi az általános véleményed a hazai „iparról"? Miért élt meg a legtöbbjük csupán pár játéknyi időt? Melyikben érezted magadat a legjobban, és melyik volt problémásabb?
Mindegyikben jól éreztem magam, egyikről sem tudok rosszakat mondani. Csodálatos éveket töltöttem ezekben a stúdiókban és rengeteg nagyon tehetséges és értékes embert ismerhettem meg. Általános véleményem az, hogy hihetetlenül sok tehetséges és tapasztalt játékfejlesztő van hazánkban. Sajnos az elmúlt két évtized leginkább arról szólt, hogy nyugati kiadóknak dolgoztunk aprópénzért, sokszor nem túl magas színvonalú projekteken – persze voltak kivételek. Elsősorban ez a bérmunkára épülő üzleti „modell" az oka annak, hogy sok stúdió tűnt el a süllyesztőben ez idő alatt (Digital Reality és Most Wanted, hogy mást ne mondjak). De örömmel látom, hogy ma már vannak olyan stúdiók, melyek a saját lábukon állnak, és rendkívül sikeresek, profik. Simán felveszik a versenyt a tőlünk nyugatra lévő versenytársakkal minőségben, profizmusban, mindenben. A két kiemelkedő cég ebben a kategóriában a Neocore és a Zen Studios. Lenyűgöző, amit az évek során okos stratégiával és persze rengeteg munkával, tehetséggel értek el.

Véleményed szerint mi az elsődleges a fejlesztésben: minél jobban megfelelni a célközönségnek, vagy pedig a készítők elképzeléseit szem előtt tartani, függetlenül attól, hogy az esetleg eltér a vásárlókétól?
Szerintem az arany középutat kell valahogyan megtalálni. Muszáj, hogy az embert érdekelje a játék, amin dolgozik, szeresse azt, különben jó esetben átlagos, rossz esetben béna lesz a végeredmény. Ugyanakkor nem árt figyelembe venni a piac igényeit is, mert ha csak a családtagok veszik meg a játékodat, abból nem lesz cégbirodalom. Persze hiába okos az ember, manapság már minden platform annyira telített (lásd Steam és az indieapocalypse), hogy az ész már nem elég, kell a szerencse is, vagy sok pénz a marketingre – esetleg mindkettő.

Mit gondolsz, merrefelé halad a (hazai) játékfejlesztés, mik lehetnek a jövőbeni trendek?
Mint említettem, van olyan, aki szerintem jó irányba halad. A többiek zöme (akiket én ismerek) tulajdonképpen bérmunkázik egy kiadónak, vagy esetleg egy nagy cég magyar leánystúdiójaként működik (pld. Gameloft). A bérmunkát én egy nagyon rizikós iránynak tartom. Persze a tulajdonosok egy csomó pénzt keresnek, amíg van projekt, a dolgozóknak pedig van addig is fizetésük, de bérmunkára hosszú távú tervet nem lehet alapozni. És ha elzáródik a kiadói csap, akkor jönnek a leépítések és végül a bezárás. Leánystúdiónak lenni pedig biztos jó dolog, amíg tart – reméljük, a jelenlegiek esetében sokáig fog.

Végül mit javasolnál valakinek, aki maga is aktív játékos és szívesen részt venne egy játék készítésében, merre induljon?
Elég sok fejlesztőstúdió van Magyarországon, én a Jobs vagy Career menüpontot javaslom a holnapjaikon. Viccet félretéve, aki még nem érzi magát felkészültnek egy profi stúdióhoz, az találhat a Facebookon egy-egy amatőr játékfejlesztő csoportot, ahol rendszeresen keresnek társakat a készülő játékokhoz.

Köszönjük a válaszokat, és sok szerencsét kívánunk a Funny Angle Games csapatának!

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA POZANDR] **Szó szerint intenzív hónapon vagyunk túl. A január meghozta a havazást és a kemény fagyokat, plusz a megfázást, így most például betegen írom ezt az összefoglalót. A független fejlesztések nem állnak le egy percre sem, de ennek csak örülni lehet, hiszen a kíváncsi és indie-k után kutató játékosok ismét remek programokkal gazdagodhattak. Múlt hónapban egy kétfős csapat akció/RPG-je (Crimson Keep) volt az, ami nem sikerült túl jól: az ajánlóban azt írtuk, hogy a lelkesedés nem pótolhatja a tapasztalatot. Most pedig itt van a Bright Memory, ami egyetlen ember munkája, és ami bizonyítja, hogy egyedül is lehet olyan játékot fejleszteni, amely képes felvenni a versenyt a nagy, AAA kategóriás címekkel is. A minőségre tehát ebben a hónapban nincs panasz, és ezt mindig örömteli látni. A befektetett pénz megtérül: méghozzá általában az élmények és a szórakozás képében.**

Bright Memory – Episode 1

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: FYQD PERSONAL STUDIO – MEGJELENÉS: 2019.01.12. – ÁR: 6 EURÓ, NAGYJÁBÓL 1900 FORINT.

Ha egy játék Early Acces címként, egy héttel a megjelenése után több mint 4000 „rendkívül pozitív" értékelést kap a Steamen, akkor az már jelent valamit. A Bright Memory fejlesztője azzal hívta fel magára a figyelmet, hogy egyszemélyes stúdióként, a szabadidejében kezdte el összerakni sci-fi/akcióprogramját, ami megjelent és azonnal lenyűgözte a játékosokat.

Zeng Xiancheng a munkája mellett foglalkozik játékfejlesztéssel, és először 2017 nyarán hallottunk a projektről. A Bright Memory története nem fog díjat nyerni: 2020-ban az SRO nevű szervezet egy ősi kardon felfedez egy anyagot, amellyel visszahozhatók a letűnt civilizációk veszélyes teremtményei. Egy katonai csapat azonban meg akarja szerezni ezt az anyagot, aminek következményeként az SRO egyik alkalmazottja egy idegen világban találja magát, ahol nemcsak a zsoldosokkal, de démonokkal és más rondaságokkal is meg kell küzdenie... Banális, ahogyan az is, hogy kevesebb, mint egy óra alatt végigjátszható az első fejezet, de ezenkívül csak apróságokba lehet belekötni, mert amit ez az időtartam kínál, azt mindenképpen nagyszerű. A Bright Memory főhőse, Sheila elképesztő harci tudástárral rendelkezik: nemcsak tűzfegyverekkel (pisztoly, géppisztoly, shotgun, csak a szokásos...) végezhet ellenfeleivel,

de arra is képes, hogy a levegőbe dobja, majd egy jól irányzott mozdulattal leszúrja/felkaszabolja őket, legyen szó egy hatalmas farkasról vagy egy pajzzsal védekező csontvázról, a vér pedig ezt követően beteríti a képernyőt. A sikeres harcok tapasztalati pontot adnak, amiket több képességfán költhetünk el. A játékmenetet rejtvények színesítik, Sheila hatalmas szakadékokat ugorhat át, és bár a Bright Memory alapvetően egy csőjáték, annyira jól néz ki, annyira hangulatos, hogy a rövidségét és ezt is simán meg lehet neki bocsátani. A Bright Memoryban keveredik a Bulletstorm, a Shadow Warrior, a Devil May Cry és a Tomb Raider, miközben úgy tűnik, hogy a fejlesztő egy nagyon pörgős és szép játékot készít, ami egyelőre nem is kerül sokba. Ha van felesleges hat eurótok, vegyétek meg a Bright Memoryt, támogassátok a fejlesztést: ha kipróbáljátok a programot, garantáltan vissza akartok majd térni a világába!

My Time at Portia

FEJLESZTŐ: PATHEA GAMES – MEGJELENÉS: 2019.01.15. – ÁR: 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9500 FORINT.

Évek óta tudjuk, hogy milyen jó móka növényeket termeszteni, állatokat tenyészteni, házakat és különböző dolgokat építeni. Kazuároknak ott volt Facebookon a Farmville, PC-n pedig a Harvest Moon, a Stardew Valley vagy éppen a Minecraft. Most pedig megérkezett a legújabb trónkövetelő, a My Time at Portia, ami nem új játék, hiszen Steamen már régóta elérhető.

Régóta, hiszen Early Access fázisában a My Time at Portia több ezer nagyon pozitív értékelést szedett össze az elmúlt időben. Most azonban megjelent az 1.0-s verzió, a Pathea Games alkotása pedig kilépett a korai hozzáférésből, hogy tovább folytassa a játékosok meghódítását. A My Time at Portiában fiatalként érkezünk meg a címadó városba, hogy átvegyük elhunyt apánk műhelyét. A játék lényege a gyűjtögetés, az építkezés, a különböző tárgyak összerakása, és persze az, hogy mi legyünk a város legnagyobb és legjobb építője. Három tesztfeladat teljesítése után rögtön meg is kapjuk az engedélyt, majd elkezdődik a versenyfutás az idővel és a konkurenciával. Az idővel azért, mert folyamatosan érkeznek a megbízások, amiket határidőre kell teljesíteni, a konkurenciával pedig azért, hogy az építők rangsorának élére kerüljünk. A baltával nekiállhatunk fát vágni és követ bányászni, ez mindennek az alapja, majd lejuthatunk a bányákba, hogy az ércek mellett sokkal régebbi, az ősi időkből származó elemeket is megtaláljunk. A My Time at Portiának, bár építőjáték, van egy kellemes RPG része is, ahol három képességfán fejleszthetjük karakterünk tulajdonságait, sőt még harcolni is lehet. Portiában minden megtalálható, a polgármesteri irodától kezdve az éttermen keresztül a doktor rendelőjéig, szóval a környezet abszolút hihető, ráadásul a Pathea Games az egészet rajzfilmes tálalásba csomagolta. Az éjszakák és a nappalok váltakoznak, mindig van mit tenni, ugyanakkor pont ez a játék egyetlen negatívuma: a gyűjtögetés-építés-gyűjtögetés-építés ismétlődik, de ezt olyan módon teszi, hogy még ez az állandó körforgás is szórakoztató. A My Time at Portia egy remek játék, érdemes kipróbálni, különösen egy sale alkalmával.

90%

FutureGrind

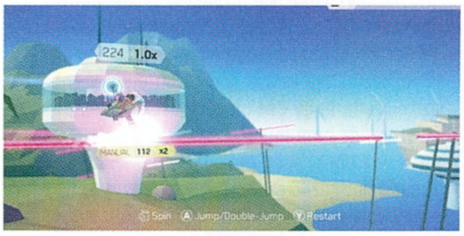
FEJLESZTŐ: MILKBAG GAMES - MEGJELENÉS: 2019.01.22.- ÁR: 20 EURÓ (KB. 6400 FT)

Az elmúlt években sok futurisztikus sportot láttunk már a televíziók és számítógépek képernyőjén, most pedig megérkezett a legújabb trónkövetelő. A FutureGrind egy rövid, de nehéz, kihívással teli program, amelyhez reflexekre, precizitásra, ügyességre, türelemre és mindenekelőtt egy jó kontrollerre lesz szükségetek. Kezdődjön a megmérettetés!

Wipeout? Ugyan már! Mi abban a nehéz, ha különböző pályákon kell űrhajókkal száguldani a célig, mindenkit megelőzve? D.R.O.N.E the Game? Drónok kergetőznek, hogy egymást lelőjék? Jó, jó, érdekes, de nem az igazi! Ezt gondolhatták a Milkbag Games fejlesztői, amikor nekiálltak a FutureGrind fejlesztésének. Ez egy ügyességi, reflexeken alapuló játék, amelyben a cél motorozni a különböző pályákon. Egyszerűen hangzik, igaz? Igen, de maga a játékmenet közel sem az! Ugyanis ezekkel a motorokkal különböző színű síneken kell csúszni, manőverezni, pörögni, ugrálni, egyik sínről a másikra, anélkül, hogy leesnénk. Ami nehézzé teszi a FutureGrindot, az az, hogy a motorral a legtöbbször egykeréken kell menni, miközben dől erre, dől arra, a sikerhez az egyensúly megtartása elengedhetetlen.

Azonban a járgánnyal nem lehet minden felületen közlekedni. Ha járművünk piros és kék kerékkel rendelkezik, akkor csak azzal a kerékkel érinthetjük meg a sínt, amilyen színnel az rendelkezik. Hiba esetén az aktuális pálya újraindul. A cél természetesen a minél nagyobb pontszám megszerzése, a különböző mutatványok összefűzése, bár az egyes szintek nem túl nagyok. A Futuregrind többfajta játékmódot kínál, van szóló és online, plusz kampány is. A grafika tökéletesen illik a címhez, a zene zúzós, tehát a tálalással nincs baj. Gond csak akkor van, ha egy türelmetlenebb játékos kezébe kerül a FutureGrind, mert tényleg kiválthatja azt, hogy a kontrollert a sarokba hajítsuk. Ezt megelőzendő érdemes az ötödik bukás után tízig számolni, mert egy kontroller sokkal drágább, mint a játék.

75%



Indie csemege

Nippon Marathon

FEJLESZTŐ: ONION SOUP INTERACTIVE
MEGJELENÉS: 2018.12.18.
ÁR: 13 EURÓ, NAGYJÁBÓL 4100 FORINT.

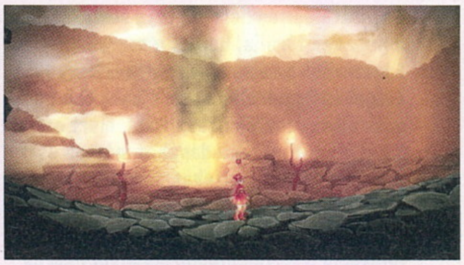
A Nippon Marathon tipikusan őrült, japán játék. Ez egy árkád sportjáték, amiben homárnak öltözött férfival vagy unikornisnak öltözött nővel kell megszerezni a győzelmet. A pályák mindegyike egy akadályverseny, ahol hordókat kell átugrani, oszlopok között szlalomozni, és ez csak egy kis szelete a kínált kihívásoknak. Fel lehet szedni ételeket, amik időlegesen sebességnövekedést adnak, vannak random események, szóval a program lehetne jó is. De nem az, hiszen a tálalás kifejezetten igénytelen, a játék karakterei rosszabbul festenek, mint amit a Wii sportjátékaiban láthattunk, és az irányítás sem kellően reszponzív. Barátokkal együtt lehet élvezetet találni és nevetni a bukásokon, azonban egyedül már közel sem olyan jó móka a Nippon Marathon szívatása.

50%

Degrees of Separation

FEJLESZTŐ: MOONDROP - MEGJELENÉS: 2019.02.14. - ÁR: 16 EURÓ (KB. 5100 FT)

Chris Avellone, aki olyan játékok fejlesztésében vállalt kisebb-nagyobb szerepet, mint a Star Trek: Starfleet Academy, az Icewind Dale, vagy éppen a Fallou: New Vegas, most egy tőle merőben szokatlan projekthez csatlakozott. A Degrees of Separation ugyanis nem szerepjáték, hanem egy narratíva vezérelt, gyönyörű és hangulatos puzzle-platformer.



Gyönyörű és hangulatos, ezt az ajánló legelején el kell ismerni. A Degrees of Separation egy kooperáción alapuló játék, két főhőssel, Emberrel és Rime-mal. Tűzlány és jégfiú eltérő helyen él, azonban egy nap elhagyják otthonuk biztonságát, hogy felfedezzék az azon túli világot, és válaszokat keressenek a bennük felmerülő kérdésekre. A két szereplő találkozása elkerülhetetlen, így világokon keresztül haladva együtt folytatják útjukat. A történet végére pedig Ember és Rime vagy egymásra talál, vagy elválnak... A Degrees of Separation azért különleges, mert a feladványokat a fejlesztők a hideg és a meleg fogalmára fűzték fel, ennek segítségével kell megoldani a rejtvényeket. Ezek a puzzle-platformer játékokban megszokottak: tárgyak mozgatása, ajtók kinyitása, különböző helyek elérése és így tovább. Ember a melegnek parancsol, Rime a hideget tudja a maga javára fordítani, egyben erre utal a játék címe is. Szólóban mindkét karakter irányítható, de az igazi élményt akkor adja a Degrees of Separation, ha egy baráttal együtt ülünk le a játék elé. A Moondrop alkotása igazi vizuális élvezetet kínál, egyszerre jeleníti meg Ember meleg és Rime hideg világát, ez pedig akkor különösen szembetűnő, amikor egymás mellett állnak. Ráadásul a játék gyakran osztott képernyőre vált, hol függőlegesen, hol átlósan elválasztva a karaktereket, az aktuális célnak megfelelően – ez nem éppen egy mindennapos megoldás. A kellemes látványhoz tökéletesen passzol a meditatív, remekül megkomponált muzsika, amit egy stresszes nap után akár este, elalvás előtt is meg lehet hallgatni, nyugtatóként. A Degrees of Separation Valentin napon jelenik meg, talán nem véletlenül. A szerelmesek napján nem lehet ennél jobb programot találni, ezt ugyanúgy élvezheti egy, a videojátékokra kevésbé fogékony lány is, mint az a fiú, aki a barátnőjével akar értékes perceket eltölteni, kettesben, szeretetben.

88%

The Eternal Castle

[Remasteted]

FEJLESZTŐ: LEONARD MENCHIARI, DANIELE VICINANZO, GIULIO PERRONE
MEGJELENÉS: 2019.01.05.
ÁR: : 6 EURÓ, NAGYJÁBÓL 1900 FORINT.

Azok, akik a '90-es évek közepén-végén, a 2000-es évek elején születtek, nem ismerhetik, hogy milyenek voltak a hőskorban született játékok. Ilyen a The Eternal Castle is, ami egy 1987-ben kiadott program, legalábbis a fejlesztők marketingje szerint. Csakhogy az Eternal Castle soha nem létezett, ezt maguk ismerik el a hivatalos oldalon. Ennek ellenére tényleg olyan a program, mintha abból a korból származna. Egy akció-platformer, amiben egy idegen bolygón rekedt főszereplőt kell ezernyi veszélyen átvinni. Az irányítás folyamatos, a látvány szép, a pár színből álló helyszínek remekül festenek, de ez egy pixeljáték, így néha nehéz észrevenni a dolgokat, és meglátni, hogy mit kell tenni. A hateurós árat azonban teljesen megéri, még akkor is, ha ez a múltidézés hamis hírverésen alapul.

80%

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

➲ Hi Gurusok!

Szóval az AC Originsben van egy küldetés, a Trial of Sobek, és én leöltem a tagot, jutalmakat megkaptam, de valami mégsem oké, mert nem tűnt el a listából. Újra megöltem, de megint csak ott van a nem befejezett küldetések között, és félek, hogy ez valami bug, ami később visszaüthet. Hogyan lehet befejezni? Mit hagytam ki?

Légyszi írjátok meg!
Előre is köszi!

Nagy rajongótok.
➲ ILOVE

Legjobb tudomásom szerint ez egy ismétlődő kihívás, és annyiszor teljesíted, ahányszor csak jólesik, persze a tárgyjutalom csak első körben jár érte. Egyébként a háromból két trial heti rotációban állandóan jelen lesz.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

➲ Szia Tika!

Köszi, az előző segítséget, azt sikerült megoldanom, most viszont megint komoly problémám van.Az M4-78 nevű bolygót nem rakja ki a galaxis térképem az Ében Héján, és nem találom sehol sem, pedig a Korribanon voltam, ott megkaptam az üzenetet, utána a droidommal is beszéltem, de semmi. A térképen nincs rajta.

Rákerestem, és ahogy olvasgattam, több oka is lehet: hajlamos egyéb feltelepített modok miatt is beakadni a dolog, de én arra tippelnék, hogy a két datapadból (Vash's datapad, illetve Kaah Ohtok's datapad) valamelyik nincs meg, mert mindkettőnek az inventoryban kell lenni, amikor a T3-mal beszélsz.

Utóbbi (Kaah Ohtok's datapad) a gyanúsabb, elvileg ez valahol annál a konzolnál lesz, ahol az Akadémia ajtaját nyitni lehetett – mert ez kell, ahhoz hogy a droid a térképen ténylegesen megjelölje a bolygót.

CS: GO

➲ Szia!

Olyan kérdésem lenne, hogy a fent említett játékkal mit kezdjek? 109 nyert versengőm van, nyertem már egyhuzamban 7-et is, de nem dob feljebb Silver1-ből, valami nagyon beakadt. Régebben Silver elite felé jártam, aztán egy időre abbahagytam, azért veszett el a rangom.
Mit csináljak? Segít az újratelepítés?

Választ előre is köszi!
➲ GERI :D

Az újratelepítés nem segít (a statokat nem a gépeden tárolja, hanem a szerveren)! Egyszerűen ez a rendszer olyan, hogy több dolgot is figyelembe vesz, a sakk ELO pontszámaihoz szokták hasonlítani, mert ott is a két ellenfél játéktudásához mérten osztják a ranglistás pontokat. Ráadásul ugye a magasabb rangok egyre nehezebben elérhetők. Nagyjából úgy néz ki a dolog, hogy látszólag a folyamatosan megnyert körök számítanak, az egyéni teljesítmény (killek, assistok, bomb plant, etc.) pedig csak akkor nyom sokat a latba, ha te vagy az MVP, de eközben mégsem mindegy, hogy kivel és ki ellen játszol, mert a magasabban rangsorolt csapatoktól megszerezhető pontszám nagyobb lesz. A lényeg, hogy játszani kell, és felesleges a megnyert köröket számolgatni, mert nem csak azon múlik, hanem a megszerzett pontokon is. Ha esetleg érdekel a dolog matematikája, nos, itt le van vezetve minden: https://tinyurl.com/pywpvyu

ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG

➲ Kedves Tika!
Először lett egy játékhoz DLC-m. Az ASSASSIN'S CREED: BLACK FLAG-hez. Érdekelne, hogy hogyan működik? Mert most a „Freedom cry"nevű DLC -t játszom. S az érdekelne, hogy ha ezt végigviszem, akkor automatikusan jön a következő kiegészítő? Mert van egy listám, és azt hittem, hogy csak kiválasztok egyet, és azzal játszom, de nem így van.

Szóval mint kezdő DLC-s kérdem, hogyan működnek ezek? Válaszodat előre is köszönöm.
Kívánok Boldog új évet az egész stábnak!
Üdvözlettel:
➲ TÓTH JÓZSEF

A DLC gyakorlatilag bármi lehet, néhány új fegyver, felszerelési tárgy, egy külön kis küldetés, amely beágyazódik az alaptörténetbe, de akár egy teljesen különálló, önálló sztori is. A lényeg, hogy az alapjátékhoz kötődik (anélkül ugyanis nem működik). Egy játékhoz több tucat DLC is készülhet, de csak és kizárólag azok épülnek be a játékodba, amiket kifizetsz és letöltesz, a többi helyén persze nem egy lyuk lesz (mert az alapjáték önmagában is kerek egészet alkot), hanem bizonyos lehetőségek, extrák kimaradnak a végigjátszásodból. Létezik még a Season Pass, a szezonbérlet, amely bizonyos időszakokban megjelenő (a bérlet kibocsátása idején többnyire még el sem készült) DLC-ket fog csokorba – a Black Flag esetében a Season Pass egyben tartalmazza például a Guild of Rouges, Illustrious pirates pack, Freedom Cry, Death Vessel pack, és a Crusader and Florentine pack DLC-ket.

Összefoglalva: amiért fizetsz, csak azt kapod meg (illetve ha van ingyenes DLC, azt nyilván ingyen).

Ami még elmondható, hogy a játékokból idővel készül Digital Deluxe, Gold, meg mindenféle egyéb kiadás, amelyek alapból is tartalmaznak DLC-ket, vagy az összeset.

PS. A vásárlásnál pedig tessék odafigyelni, hogy milyen platformról indul egy játék, mert egy Uplay-es verzióhoz nyilván nem a Steamen vásárolunk, miközben visszafelé,

a steames verziónál (de jellemzően csak a ubisoftos játékoknál), ahol a Steam keretből a Uplay is automatikusan elindul, már vásárolhatunk akár a Uplayből is.

GOOGLE

➲ Szasz, Tika!

Van egy Google fiókom, egy hónapja léptem be utoljára, és azt írja ki, hogy a megadott fiók nem található. Újat ezzel a névvel vagy mivel nem tudok csinálni. A Uplay fiókom azon az e-mailen van, mit tudnék tenni, hogy újra hozzáférjek?

Üdv:
➲ DOMINIK

Először mindenképp a helyreállítási procedúrát fusd át. A lépések, – https://tinyurl.com/ycaed6qg – „Tudja a felhasználónevet és a jelszót, de nem tud bejelentkezni." – „Hibaüzenet jelenik meg." – „A felhasználónév vagy a jelszó helytelen, érvénytelen vagy ismeretlen..." – aztán jöhet a megadott tippek használata, és ha semmi sem működik, akkor Helyreállítási folyamat indítása.

Amúgy egy google fiók nem tűnhet el csak úgy, ha pedig nem található ilyen fiók, akkor mégis mi az akadálya, hogy létrehozz egyet (mi a hibaüzenet), szóval, ez egy elég különös ellentmondás. Mondanám, hogy törölve lett a fiók, de azt meg „véletlenül" elég nehéz összehozni (mobilon előfordul). A másik tippem az lett volna, hogy a Uplaynél anno már cseréltél e-mailt, és elütöttél egy betűt (de azt hiszem, hogy cserénél is a megerősítő üzenet ott van a folyamatban).

Ui. Ha csak a Uplayhez használtad, akkor a Uplay supporton keresztül szerintem leboxolható az e-mail-cím váltás!

MINECRAFT

➲ Sziasztok,

A Curse launchert szoktam mindig feltenni, de most a gép újra lett telepítve, és hiába próbálom, állandóan valami Installation errort dob ki. A java-t és a VGA drivert frissítettem, minden nyavalyát kipróbáltam már, de ugyanaz jön elő újra és újra. A hibaüzenet szó szerint így néz ki: Invalid install location: „C:\Users\Adrián\Documents\Curse\Minecraft". One or more of the folders in the path constains a special, non-alphanumeric character. Please selest „Advanced setup" and select another folder location to complete your installation.

Azt értem, hogy másik mappába kéne tenni valami miatt, de hiába próbáltam.

Előre is köszi, ha segítesz.
Üdvözlettel, ➲ ADRI

„Ó, Romeo, mért vagy te Romeo: Tagadd meg atyád, dobd el neved..." – mondja a költő, én meg annyival egészíteném ki, hogy az ékezetes betűket, speciális karaktereket tessék hanyagolni a Windows fióknevedből (AdriÁn). Esetünkben most elég lesz annyi, hogy az Advanced setupban nem ragaszkodsz a Dokumentumok könyvtárhoz, hanem kijjebb tessékeled a telepítőt, pl. a C:\Curse mappa tökéletes célkönyvtár lesz.

MONITOR

➲ Szia!

Két monitort szeretnék használni, az egyik hdmi kábellel van csatlakoztatva, a másik régebbi kijelző meg VGA kábellel, és a nagyobbik hdmi-vel csatlakoztatott monitoron a kép el van csúszva. Kipróbáltam minden felbontást, de így is lelógnak az ikonok az Asztalról. A VGA-m egy Geforce GTX 750TI, a driver új, az operációs rendszer Windows 10. Ha az elsődleges és másodlagos kijelzőt megcserélem, akkor se jó. Igazából azt se értem, hogy ez hogyan történhetett meg. A kérdésem az lenne, hogyan tudok úgy kiterjesztett módban (nem kell a tükrözés) két monitort használni, hogy ne lógjon ki a kép.

Előre is köszi a választ,
➲ KM

Amennyiben az első kijelző beállításai között van PC-mód, Auto beállítás, vagy bármi hasonló funkció, akkor azt tessék bekapcsolni. Ha nincs ilyen funkció, akkor erőből kell megoldani – az Asztalon, egy üres helyen jobb egérgomb, Nvidia vezérlőpult, és az Asztal méretének és helyzetének beállítása opciót válaszd ki. Két lehetőség van: amennyiben a kép minden irányban lelóg, akkor méretezni kell, ha csak el van tolódva, akkor pedig a helyzetén változtatni.

FAR CRY NEW DAWN

➲ Lenne egy ilyen kérésem hozzátok, hogy milyen videó kártyák támogatják ezt a játékot, mert érdekelne az hogy, milyet érdemes venni?

Mert ugyebár volt valami GTX dolog, hogy nem támogatja. Továbbá, igaz hogy most volt Best of 2018, ami a játékok bemutatásáról szól?

Hűha, kicsit keszekusza lett a leveled (a fenti verziót én ollóztam össze), nem mindent tudtam kibogozni, szóval előre is elnézést, ha valami kimaradt (ha így lenne, írj vissza kicsit tagoltabban, és újra válaszolok). De nézzük, mit tudunk eddig Far Cry New Dawn ügyében!

A gépigény így fog kinézni, ráadásul már azt is tudni, hogy milyen felbontáshoz, milyen hardver kell (a 720p az 1280x720 felbontást jelöli, az 1080p az 1920x1080-at, a 4k pedig 3840x2160-at, mellettük pedig a low-high-ultra részletesség):

**Minimum gépigény
(720p, alacsony beállítás):
Windows 7 SP1, Windows 8.1, Windows 10 (64bit)
Intel Core i5 2400 @ 3.1 GHz vagy AMD FX 6350 @ 3.9 GHz
8 GB RAM
Nvidia GeForce GTX 670 (2GB) vagy AMD Radeon R9 270X (2GB)
30 GB tárhely**

**Ajánlott gépigény
(1080p, magas beállítás):
Windows 7 SP1, Windows 8.1, Windows 10 (64bit)
Intel Core i7-4790 @ 3.6 GHz vagy AMD Ryzen 5 1600 @ 3.2 GHz
8 GB RAM
Nvidia GeForce GTX 970 (4GB) vagy AMD Radeon R9 290X (4GB)
30 GB tárhely**

**Ajánlott gépigény
(4K, 30fps, magas beállítás):
Windows 10 (64bit)
Intel Core i7-6700 @ 3.4 GHz vagy AMD Ryzen 5 1600X @ 3.6 GHz
16 GB RAM
Nvidia GeForce GTX 1070 (8GB) vagy AMD RX Vega 56 (8GB)
30 GB tárhely**

**Ajánlott gépigény
(4K, 60 FPS, ultra beállítás):
Windows 10 (64bit)
Intel Core i7-6700K @ 4.0 GHz vagy AMD Ryzen 7 1700X @ 3.4 GHz
16 GB RAM
Nvidia GeForce GTX 1080 SLI (8GB) vagy AMD RX Vega 56 CFX (8GB)
30 GB tárhely**

**Most jönnek a támogatott videokártyák:
GeForce GTX600 széria, tehát GeForce GTX 670 vagy jobb
GeForce GTX700 széria, tehát GeForce GTX 760 vagy jobb
GeForce GTX900 széria, tehát GeForce GTX 950 vagy jobb
GeForce GTX10- széria, tehát GeForce GTX 1050 vagy jobb**

**Radeon 200 széria, tehát Radeon R9 270 vagy jobb
Radeon 300/Fury X széria, tehát Radeon R7 370 vagy jobb
Radeon 400 széria, tehát Radeon RX 460 vagy jobb
Radeon Vega széria, tehát bármelyik Radeon Vega series**

A summázat innentől kezdve végül is annyi, hogy GTX-eknél a GTX670 felett minden kártya támogatva van, egyedül az új sorozat, az RTX 2080TI tűnik kérdésesnek. A mit érdemes venni tárgykörben pedig így, hogy a géped többi komponenséről nem írtál egy kukkot sem, én a GTX 1060-at javasolnám, ez ár/értékben kb. az arany középút.

Ami a másik kérdést illeti, a 2019/01-es, tehát az idei januári számban volt egy Best of 2018 című, nyolcoldalas összeállítás az általunk a tavalyi év legjobbjainak gondolt játékokról, továbbá az olvasói szavazás összesítése is szerepelt benne. Ha nem olvastad, érdemes pótolni...

A LEGJOBB GAMER-KÜTYÜK A CES 2019-RŐL

Természetesen még az előző lapzárta magasságában zajlott a CES 2019, így csak most, a februári számban tudunk sort keríteni egy kis körképre. Ezúttal szűkebb keretben, csak a legérdekesebb játékos kütyükre koncentrálva válogattunk, de még így is csak a felszínt karcolgatjuk.

ANYAHAJÓ AZ ASUSTÓL

Az Asus ROG Mothership legnagyobb újítása egyedi elrendezése, melyben a hardver lényegi része nem a billentyűzet alatt, hanem a 17 hüvelykes képátlójú képernyő mögött húzódik meg. Az így már súlyfelesleggel küzdő monitort egy kihajtható láb támogatja meg, a billentyűzetet pedig akár le is választhatjuk, és Type-C csatolófelületen, USB kábelen keresztül vagy vezeték nélkül, Bluetoothon csatlakoztathatjuk hozzá. Így már nem kell ölünkben tartani az egész gépet, és a monitort is kedvünk szerint helyezhetjük el. Az Asus állítása szerint ez a hőháztartásnak is jót tesz, ugyanis minden oldalon, köztük főleg a hátlapon, immáron akadály nélkül szellőzhetnek a gép forrófejűbb komponensei. Hogy trendszetter lesz-e, vagy csak kuriózum marad, még meglátjuk.

VIHARFELHŐK GYÜLEKEZNEK

A Kingston nagysikerű HyperX Cloud headsetjei méltán ismertek és elismertek, az új HyperX Cloud Orbit pedig az Audeze Mobius planáris mágneses fülhallgatóira épít. És bár az Audeze saját „gamer" fülest is kiadott már, a HyperX tapasztalatai-val és neve alatt további sikereket érhet el. Igaz, hogy nem egy hatalmas, 100 mm-es driver biztosítja a hangot, a cég állítása szerint még mindig egészen lenyűgöző a készülék hangzása, melyet jobb mikrofonnal, egyedi finomhangolással alakítottak a játékokhoz alkalmasra. Egyből két változat is a piacra kerül, az Orbit és az Orbit S képében, utóbbi pedig fejmozgást lekövető technológiával felvértezve garantálja, hogy ha esetleg oldalra nézünk, akkor is a megfelelő irányból érkezzen a hang. A csatlakozásra széles választék áll rendelkezésünkre: USB-C, USB-A és sztenderd, 3.5 mm-es jack felületen is feldrótozhatjuk magunkat.

A 21:9-ES KÉPARÁNY OLYAN 2010-ES ÉVEK

A CES nem zajlik le brutálisan nagy monitorok, tévék és egyéb kijelzők nélkül, és nem volt ez másként az idén sem. Ezúttal többen is letértek a már bejáratott ösvényről, és a 4K, ne adj' isten 8K erőltetése helyett (helyesebben szólva mellett) új utat taposták a szokatlan képarányokkal, egészen lélegzetelállító monitorokkal. A Samsung CRG9 Gaming monitora egy hatalmas, 49 hüvelykes képátlójú, ívelt csoda, tiszteletet parancsoló (és izmos hardvert követelő) 4120×1440 felbontással, azaz 32:9-es képaránnyal, 120Hz-es képfrissítési rátával és 4 ms válaszidővel. Mi kéne még? Elég pénz, hogy haza is vihessük. A Samsung mellett a Lenovónál is ügyeskedtek a mérnökök, hiszen ők már 32:10-es képarányra vitték a 43,4 hüvelykes képátlójú Legion Y44w monitorjukat. Ez pedig szintén ívelt kijelzővel, bár valamivel alacsonyabb, 3840×1200 képpont felbontással, de árnyalatnyival magasabb, 144 Hz képfrissítéssel, no és persze AMD Freesync 2-vel sok játékos álma. Csak tudjuk is mivel kihajtani a maximumot, bár aki megengedhet magának egy 1200 dolláros monitort, aligha aggódik emiatt.

MECHANIKUS, DE CSAK FÉLIG

Bár az opto-mechanikus billentyűzet léte nem újdonság (tavaly nyáron a Razer Huntsmanben már láthattuk), sőt maga az ötlet sem új, de igen ritkán, vagyis inkább főleg nem lehet velük találkozni. Micsimechanikus? Kérdezheted hát joggal, úgyhogy röviden összefoglaljuk. Az opto-mechanikus billentyűzetben a leütések után ugyanúgy rugók lökik vissza a gombokat, a különbség a leütés érzékeléséből adódik – itt nem egy kapcsolót nyomsz be, nem áramkört zársz, vagy más módon aktiválsz valami egyéb mechanizmust, hanem egy infravörös fénycsík előtt szabadítod fel az utat (melyet nyugalmi állapotban megszakít a kapcsoló), ezt érzékeli egy szenzor, és közli a géppel, hogy bizony itt valami történt. Ennek a technológiának a gyakorlati haszna az igen rövid leütési idő és a strapabíró, szívósabb konstrukció kivitelezésének lehetősége. Na, egy ilyet dob a piacra az Asus is a TUF Gaming K7 képében, méghozzá egyből két változatban – lesz egy csattogós a mechanikus billentyűzetek hangját imádóknak, és egy csendes azoknak, akiket érdekel környezetük elmeállapota is. Ja, és persze az IP56 por-és vízállóságnak, és a teljesen alumínium szerkezetnek köszönhetően huzamosabb ideig hű társunk lehet, bár van egy olyan érzésünk, hogy mindez nem két fillérbe fog kerülni.

SUGÁRKÖVETÉS ÉS 4K, CSAK NEM EGYSZERRE

GEFORCE RTX 2060

[ÍRTA BODAK] Az Nvidia nem szórakozott, a CES-en bejelentett videokártyája, az RTX 2060 már meg is jelent, és egy példánya egyből el is látogatott a szerkesztőségünkbe. Persze mi sem teketóriáztunk, alaposan meghajtottuk a kicsikét, és elégedetten nyugtáztuk: van helye a piacon.

A ray tracing, vagy szép magyar szóval sugárkövetés, az ipar egyik szent grálja, és bár a jelenlegi szoftverek és kártyák „csak" bizonyos effektekben (tükröződés, árnyékok) használják fel a fény terjedésének fizikáján alapuló eljárást, az eredmény még így is lenyűgözővé tud válni. Erre még rátesz egy lapáttal a DLSS, mely minden eddiginél hatékonyabb élsimítással kecsegtet. Csak az a baj, hogy a piacon alig akad játék, mely ki is használná, így elsősorban maradnak a szintetikus tesztek, mint kiindulási pont. Helyesebben szólva, azok közül is elsősorban egy, csak egy legény van talpon a vidéken: a 3DMark Port Royal animációja.

KÍVÜL-BELÜL

Mielőtt azonban nagyon belemennénk a részletekbe, nem árt tisztázni az alapokat: nálunk az Nvidia jóvoltából a referenciakártya járt, abból is a „sima" változat. Létezik még a Founder's Edition, kicsit feltornázott órajelekkel, és persze a harmadik féltől származó, számos egyedi hűtéssel és gyári tuninggal rendelkező változat. A referenciakártya GPU-jának alap órajele 1365 MHz, mely egészen 1680 MHz-ig kúszhat fel a terhelés függvényében, ezt egészíti ki a Samsung által szállított, 1750 MHz-en ketyegő, 6 GB GDDR6 fedélzeti memória. A gyártástechnológia 12 nm-es és 10800 millió tranzisztort préselt a lapkára, ami nagyjából harmadával kevesebb, mint az RTX 2080 esetében (13600 millió), és hozzávetőlegesen ez az arány jellemző a teljesítményére és fogyasztására is.

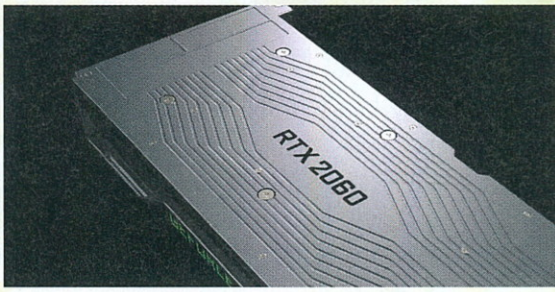
A kétslotnyi széles kártya térbeli dimenzióit tekintve nem túl nagy, mindössze 228 mm hosszú és 112 mm magas, gyakorlatilag bármilyen házban elfér. Hűtéséről a nyákot védő fém hátlap és két, meglepően halkan üzemelő ventilátor gondoskodik, 160 W-os névleges TDP-vel nem meglepő, hogy energiaellátásához egyetlen nyolcpines csatlakozó elegendő. Csatolófelületből bőven akad választék: DisplayPortból kettő, míg HDMI, USB Type-C, DVI-DL csatlakozási lehetőségekből egyaránt egy-egy áll a rendelkezésünkre.

JANUÁR KÖZEPÉN ELÉRHETŐVÉ VÁLT EGY MOD, MELYNEK KÖSZÖNHETŐEN A QUAKE 2-BEN IS BEKAPCSOLHATÓ A VALÓS IDEJŰ RAY TRACING. MERT KELL.

TÁNCRA, DALRA!

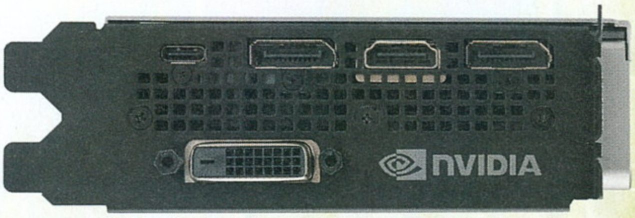
Tesztkörnyezetként a szokásos i7-8700K processzor és 16 GB méretű 2666 MHz Kingston memória kombinációja, valamint SSD-re telepített tesztprogramok szolgáltak, melyek közül ezúttal többet is bevetettünk. Továbbra is nagy kedvenc a Unigine Superposition benchmarkja, melyet 4K és FHD-felbontáson használtunk a teljesítmény behatárolására, ez egészült ki a 3DMark két tesztjével is. A Time Spy szintén 4K és FHD-tesztekre tökéletes, és hogy végre lássunk sugárkövetéssel agyonterhelt jeleneteket is, a Port Royale is csatlakozott. Ehhez persze kellett a Windows 1809-es buildje (a rettegett 2018-as őszi frissítés) és az Nvidia legfrissebb illesztőprogramja is (417.71).

Néhány beállítás kipróbálása után hamar egyértelművé vált, amit az adatok alapján előre sejteni véltünk: az RTX 2060 mind a Unigine, mind a 3DMark tesztjeken a GTX 1070-1070Ti kategóriájában mozgott, már ami a 4K felbontáson mért teljesítményt illeti (sorban 6324 pont és 3708 pont). A Port Royale tesztjében FHD-felbontáson pedig 6254 pontot szedett össze, ami önmagában nem mond semmit, az összehasonlításul szolgáló alapbeállítások mellett 4020 pontunk akadt, ami jó szívvel harmadával kevesebb az RTX 2080 azonos konfiguráción szerzett 6600 pontjával szemben. A számokkal való dobálózás után összefoglalva ez 4K felbontáson, ray tracing nélkül játszható minőséget (40-45 fps); FHD-n ray tracing mellett pedig épphogy játszható minőséget (25-35 fps) jelentett. Kár érte.



AKKOR MOST MAGYARUL

Valós környezetbe helyezve is megerősíthetjük a szintetikus tesztekből levonható következtetéseket, avagy 4K-felbontáson az RTX 2060 kényelmesen megbirkózott a Shadow of Warral, a Battlefield 5 pedig még „ultra" DXR-beállítások mellett is játszható volt FHD-felbontáson, bár a 60 képkocka/másodperc közelébe nem sikerült érnie. De nem mehetünk el szó nélkül amellett, hogy az RTX 2060 simán, egy az egyben hozza a GTX 1070 teljesítményét, és még plusz funkciókat is kapunk – mindezt alacsonyabb áron. Vagyis, ha most váltanál videokártyát, akkor csak ajánlani lehet, de a legbölcsebbek azért adnak még egy évet a dolognak, hogy kiforrjon a technológia, és legyen is mire ráereszteni a Tensor magokat.



	GPU órajel (alap/boost, MHz)	Tranzisztorok száma (millió)	Shaderek száma	ROP/TMU	Memória típusa, mérete	Memória órajele (MHz)	TDP (W)
MSI RTX 2080Ti Duke	1350/1665	18600	4352	88/272	Micron GDDR 6, 11264 MB	1750	260
Asus ROG Strix RTX 2080	1515/1860	13600	2944	64/184	Micron GDDR 6, 8192 MB	1750	230
Nvidia RTX 2060	1365/1680	10800	1920	48/120	Samsung GDDR6, 6144 MB	1750	160

AZ ÜZLET AZ ÜZLET...

HUAWEI MateBook X Pro

[ÍRTA POZANDR] Steve Jobs és az Apple szinte minden fejlesztésével és termékével trendet és divatot teremtett. Ilyen eszköz volt az Apple MacBook is, ami 2005-ben jelent meg először az ultrabookok úttörőjeként, majd egy rövidebb szünet után 2015-ben tért vissza a piacra. A Macbook eddig nem igazán talált kihívóra, de a tavalyi MWC-n a Huawei bemutatta a MateBook X Prót, ami év végén a boltokba került, hogy komoly versenytársként küzdjön meg a vásárlók kegyeiért.

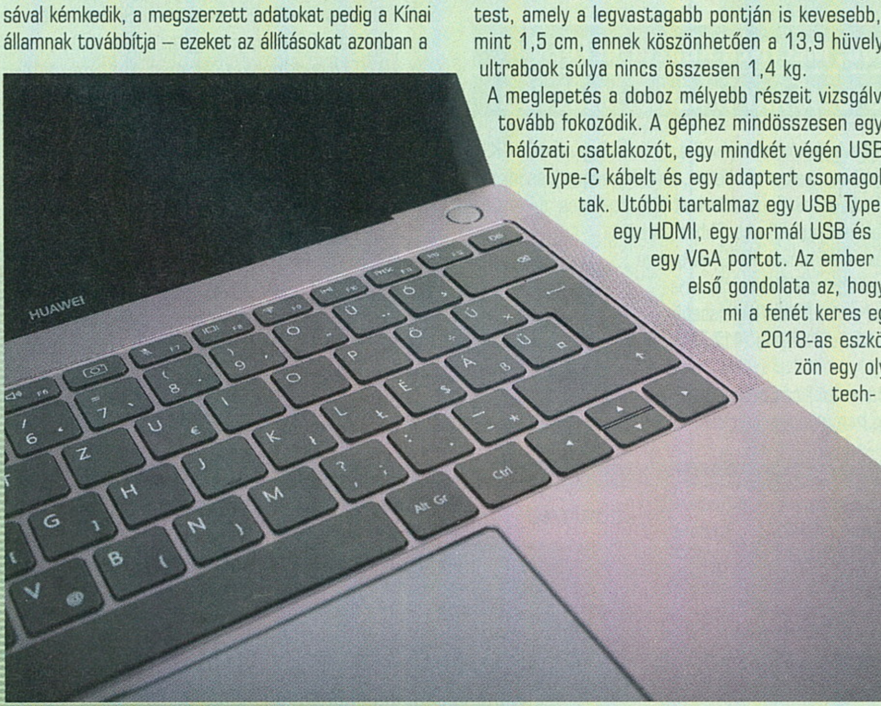
A Huawei 1987-es megalapítása óta a világ egyik legnagyobb technológiai vállalata lett. A cég, ami egykor telefonkapcsolókat gyártott, az évek alatt olyan hatalmasra nőtt, hogy 2012-ben átvette az Ericssontól a világ vezető telekommunikációs cégének előkelő titulusát. A siker pedig folytatódott, tavaly az Apple-től hódította el a második legnagyobb mobiltelefon-gyártó címet, így már csak a Samsung van előtte. Teljesen megérdemelten! A sencseni központú kínai cég olyan telefonokat adott ki, mint a Huawei Mate 10 Pro (2017), amelynek utódját, a Huawei Mate 20 Prót a PC Guru 2018. decemberi számában teszteltük. Azonban, amennyire korán szállt be a Huawei a telefongyártásba, olyan későn adta ki az első laptopját. A Huawei MateBook X 2017 nyarán jelent meg, majd fél évvel később az óriásvállalat a nagyközönség elé tárta ultrabook utódját, ami még jobb minőségben, és még drágábban kínálja a sokat kereső üzletembereknek a hihetetlen eleganciát.

KIS GÉP, NAGY TUDÁS

A Huawei MateBook X Pro akkor jelent meg, amikor a vállalatot éppen erősen támadták, méghozzá kiberbiztonsági okok miatt. A Huawei alapítója a Kínai Néphadsereg tagja volt, mérnökként szolgálta az államot. A vádak szerint a Huawei hátsó ajtók alkalmazásával kémkedik, a megszerzett adatokat pedig a Kínai államnak továbbítója – ezeket az állításokat azonban a Huawei következetesen tagadja. Decemberben Donald Trump mindenesetre már azt tervezte, hogy elnöki rendelettel tiltja ki a kínai cég termékeit az Egyesült Államokból. Hogy a vádak igazak-e, vagy sem, egyelőre nem tudni, de azt igen, hogy a Huawei MateBook X Pro elképesztő gép lett, a szó legjobb értelmében. Igaz, a mérnökök hoztak néhány érthetetlen döntést, de ezekről legyen szó egy kicsit később!

A Huawei MateBook X Pro egy fehér, barázdált dobozban pihen, amelyen aranyszínű betűk hirdetik, hogy kibontás után különleges élményt kapunk.

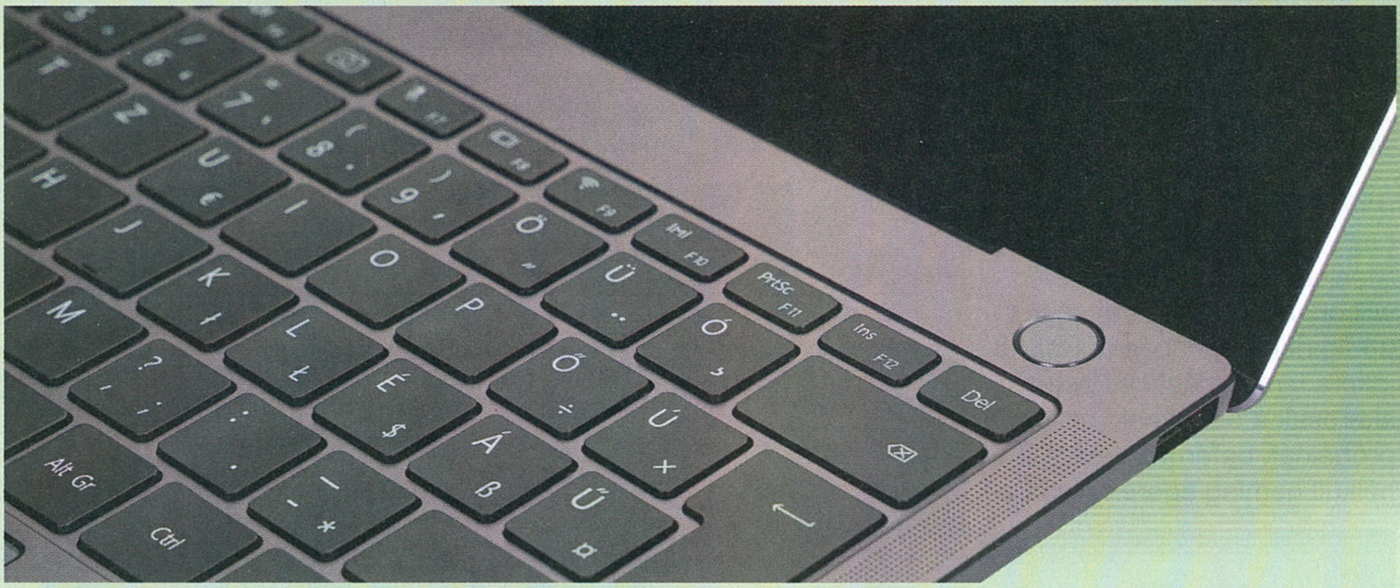
A HUAWEI A MATEBOOK X PRO KÉPÉBEN KÉPZEL EL EGY „MACBOOK-GYILKOS" GÉPET. A TELJESÍTMÉNY MEGVAN, DE MEGKÉRIK ÉRTE AZ ÁRÁT.



Valóban, mert miután kinyitottuk, rögtön szemünk elé kerül a gyönyörű, teljesen fémből készült géptest, amely a legvastagabb pontján is kevesebb, mint 1,5 cm, ennek köszönhetően a 13,9 hüvelykes ultrabook súlya nincs összesen 1,4 kg.

A meglepetés a doboz mélyebb részeit vizsgálva tovább fokozódik. A géphez mindösszesen egy hálózati csatlakozót, egy mindkét végén USB Type-C kábelt és egy adaptert csomagoltak. Utóbbi tartalmaz egy USB Type-C, egy HDMI, egy normál USB és egy VGA portot. Az ember első gondolata az, hogy mi a fenét keres egy 2018-as eszközön egy olyan technológia, aminek az első megjelenése 1987-ben volt, és azóta már három modernebb (DVI, HDMI, DisplayPort) megoldást is kiadtak a techcégek?

Fájó pont, hogy hiányzik az SD-kártya portja, igaz, ezt lehet pótolni egy párszáz forintos adapterrel, de akkor is... Ezek a döntések és hiányosságok egyben ki is merítik a negatívumok listáját, most pedig jöjjenek a pozitívumok. A Huawei MateBoox X Pro a létező legjobb hardvert kapta meg, ráadásul ez a gyönyörűség többfajta konfigurációban vásárolható meg, és persze ettől függ az eszköz ára is. A tesztelt gép egy nyolcadik generációs, Intel i7 8550 U processzort kapott, ami alapjáraton 1800 MHz-en duruzsol, de az órajel feltornászható egészen 4000 MHz-ig. Memóriából 16 GB jutott, az adatok tárolására pedig egy 512 GB-os NVMe PCIe SSD áll rendelkezésre, ami az operációs rendszert nagyjából két másodperc alatt betölti, hurrá! A háttér azonban nem szervizpanel mögött helyezkedik el, a hátlap eltávolítása után bizony csak szakszerviz tud hozzányúlni, ha valami baja lenne az eszköznek. A gép legjobb része azonban nem a CPU, nem is a RAM mennyisége, hanem a hihetetlenül gyönyörű képpel rendelkező, 3:2-es képarányú, érintésérzékeny, fényes kijelző. A szinte keret nélküli, 3000x2000 pixeles LTPS panel elképesztő színeket képes megjeleníteni. Lehet, hogy azt gondoljátok, hogy ezek csak nagy szavak, de tényleg ez a legszebb kijelző, amit az elmúlt években láthattunk. Érdemes személyesen is megtekinteni. Komolyan! A 3:2-es képarány persze videonézéshez, játékokhoz nem annyira jó, egyrészt azért, mert előbbinél két fekete csík jelenik meg, utóbbinál pedig azért nem, mert bár a gép kapott dedikált videokártyát, az csak egy 2 GB-os Nvidia Geforce MX 150. Játékra nem igazán alkalmas, viszont grafikai feladatokat



Huawei MateBook X Pro

Processzor	Intel Core i7 8550U (1,8 - 4,0 GHz)
Memória	16 GB LPDDR3 2133 MHz
Kijelző	13,9 hüvelykes LTPS, 3000x2000 pixel, 450 nit
Videokártya	Nvidia GeForce MX 150 (2 GB), Intel UHD Graphics 620
Háttértár	512 GB NVMe PCIe SSD
Audio	Dolby Atmos, 4 db hangszóró
Operációs rendszer	Windows 10 Professional
Csatlakozók	2 db USB Type-C, 1 db. USB 3.0
Akkumulátor	57,4 Wh, Lythiumpolimer
Méretek	304x217x14,6 mm
Súly	1,33 Kg
Extrák	Ujjlenyomat-olvasó, süllyesztett webkamera, ujjlenyomatot nem gyűjtő kijelző

simán el lehet vele végezni. A Huawei a laptopot a világ legismertebb operációs rendszerével szállítja, nem kell szenvedni az Endless Linuxszal, telepítési procedúra nélkül egyből rendelkezésre áll a Windows 10 Pro, annak minden funkcionalitásával.

MINDENHEZ PASSZOL

Jó is, szép is a gép, a hardvere több mint megfelelő, de vajon milyen az általános használat alatt szerzett élmény? Remek! Egyrészt azért, mert a Huawei fejlesztése nagyon jó üzemidőt kínál – a készenléti ideje több mint kilenc óra, amit Wi-fi nélkül teljesít is, különösen akkor, ha csak gépelésre használjuk. Erre pedig az új MateBook nagyon is alkalmas, hiszen hazánkban magyar billentyűzettel kapható, az pedig különösen örömteli, hogy minden egyes gomb a helyén van, még a hosszú í sem került az ALT-GR mellé. A tasztatúra kényelmes, rövid leütési úttal rendelkezik, és bár a tapipad majdnem hétgombnyi széles, az nem fordulhat elő, hogy véletlenül tenyerelünk rá írás közben.

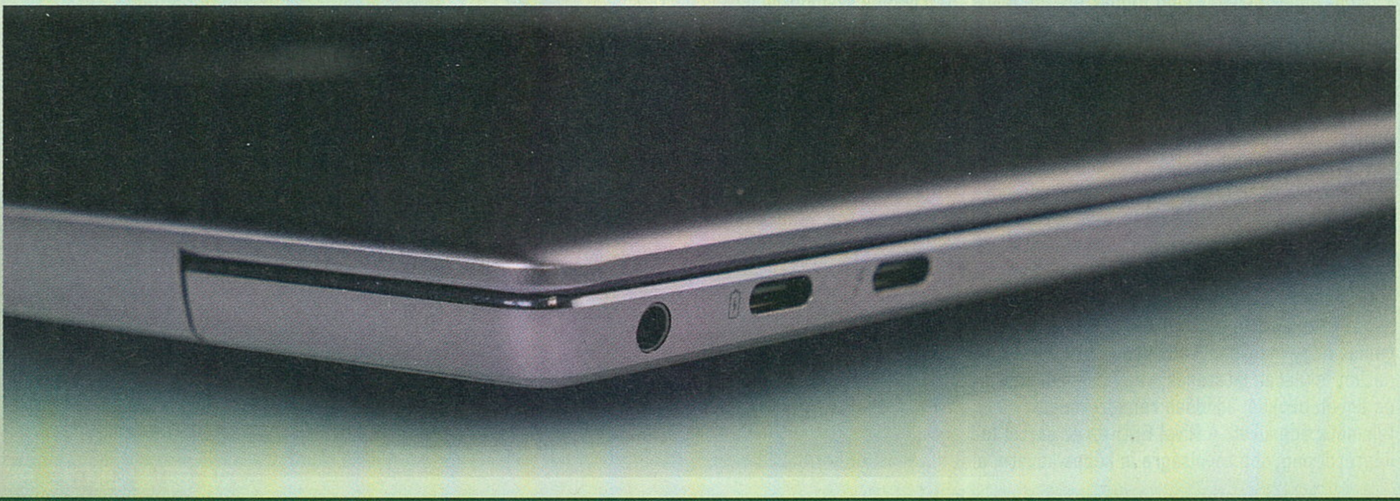
A Huawei gépe nemcsak munkára, dokumentumok és prezentációk készítésére, képszerkesztésre alkalmas, de szórakozásra is. A legmodernebb játékok ugyan nem mennek el a tesztkonfiguráción, de egy régi Falloutot, egy Avadont simán lehet rajta élvezni – persze inkább videózásra és zenehallgatásra alkalmas a kínai cég üdvöskéje. Elképesztő erővel szól az új MateBook, ami egyrészt a négy hangszórónak köszönhető, másrészt a gépbe épített Dolby Atmos hangzásnak. YouTube-ot/Spotify-t/Amazon Musicot, és tetszőleges zenét elindítva a szobát elönti a hangorkán, és még felére engedett hangerőn is erősebben szólnak a zenék, mint más notebookokon maximumon.

NINCS KARBANTARTÁS

A Huawei a gép mellé adja a saját programját, amelylyel nemcsak a telefonunkat tudjuk összekötni a MateBook X Próval, de azt szinte beavatkozás nélkül tudjuk menedzselni. Ez a neve is: PC Manager. Hogy mire alkalmas? Arra, hogy figyelje a gépen lévő drivereket, és ha valamelyiknek kijön egy frissebb verziója, akkor azt automatikusan letöltse. Így mindig naprakész lesz a rendszer, az összes driver, nem kell nekünk keresgélni a neten, hogy megtaláljuk azt, ami nekünk kell. A PC Manager megmondja, hogy hány százalékos a CPU- és a RAM-használat, milyen állapotban vannak az egyes hardverelemek, sőt a szoftver buzdít is arra, hogy legalább naponta indítsuk el, megelőzendően a komolyabb problémákat.

KIS GÉP, NAGY TUDÁS, NAGY ÁR

A Huawei MateBook X Pro tehát egy remek gép, amit színesít néhány érdekes megoldás. A webkamerát például a billentyűzetbe rejtették el, az F6 és F7 közé, így a biztonság miatt aggódók nyugodtak lehetnek afelől, hogy senki nem lesi meg őket. A bekapcsológomb rejti az ujjlenyomat-olvasót, ami mára tulajdonképpen megszokott dolog, így volt ez a múlt hónapban tesztelt Dell notebook esetében is. Ez azonban nem notebook, hanem ultrabook, nem Dell, hanem Huawei, méghozzá a prémium kategóriában, prémium áron. A tesztelt gép 630 ezer forintos összegért vásárolható meg, ami sok pénz, de még mindig kevesebb, mint amit az Apple kér az ugyanilyen tudású MacBookokért, ráadásul a kínai vállalat még ezért a pénzért többet is ad, például a CPU terén. Ez tény, amit mindenképpen el kell ismerni.



PÓRÁZ NÉLKÜL

STEELSERIES RIVAL 650

[ÍRTA DREAMER] Ha emlékezetem nem csal, utoljára akkor járt nálunk Steelseries egér, amikor még wilson volt a főszerkesztő, az pedig nem tegnap volt. Szóval jókora lemaradást kell behoznunk, akárcsak a dánoknak, akik most próbálnak betörni a vezeték nélküli gaming egerek piacára.

Mondhatjuk, hogy a Steelseries 2001-es megalakulása óta felküzdötte magát a vezető perifériamárkák közé. Hiszen annak idején ki ne akart volna egy Sensei egeret, vagy egy Siberia fejhallgatót? Cincogók terén azonban felhalmoztak némi lemaradást, mert habár vezetékes egereikkel behálózták a világot, a vezeték nélküli szférát érintetlenül hagyták, aztán jött a Rival 650.

KI AZ A LOGITECH?

A Rival 650 voltaképpen a Rival 600-as vezeték nélküli megfelelője: tudásukat, kinézetüket és tartozékaikat tekintve pontosan megegyeznek egymással, ergo ahhoz, hogy kiismerjük a mostani tesztünk alanyát, ildomos közelebbről meglesnünk öregebb testvérét. Ahogy a Rival 600-as rendelkezett levehető oldalsó komponensekkel, úgy a 650-es is megkapta ezt funkciót a testreszabással Az egér mindkét oldalának belsejébe beszerelhetők a nehezékek, ezek egyenként négygrammosok és négy-négy darab van belőlük. Használat közben esélyesek kilazulni, amiből a felhasználók semmit sem fognak érezni, mivel a súlyok nem esnek ki a foglalatokból, de azért, amikor eltávolítjuk a mágnessel rögzített tartókat, ügyeljünk a kizuhanó darabokra.

A Rival 600 legnagyobb újítása, vagyis a kétszenzoros érzékelés szintén otthonra talált a 650-ben. Az egér talpában található dupla-dinamit két értéket mér: az elsődleges érzékelő egy TrueMove3-as optikai szenzor, ami pontatlanság és lag nélkül térképezi fel a készülék mozgásának gyorsaságát és irányát, a második pedig a mélységet nézi. Utóbbi azoknak a játékosoknak szolgálhat nagy megkönnyebbüléssel, akik egyenetlen felületen játszanak, vagy helyhiányból és egyéb okokból adódóan rendszeresen felemelik egerüket. A Rival 650-es az asztal felületétől nagyobb távolságra is képes követni a mozdulatainkat, ehhez csak annyi a dolgunk, hogy bekalibráljuk magunknak az ideális értékeket a Steelseries Engine 3 illesztőprogramját használva, és kiélvezzük, hogy mostantól nem csak a síkban használhatjuk egerünket. Ugyanitt testreszabhatjuk a Rival fénycsíkjait, nem kevesebb, mint 8 ponton változtathatjuk meg a világítás színét, a pulzálás stílusát, annak gyakoriságát, irányát, és természetesen a gombok funkciói (a belső oldalon három extra gomb is helyett kapott) és a makrók is beállíthatók. Ha arra kerülne a sor, hogy a Rival 600-as és a 650-es között kell választani, akkor aligha fog nagy fejfájást okozni, hogy eldöntsük, melyik cincogó a számunkra ideális partner. Voltaképpen három eltérést tudunk felmutatni a két készülék között: a vezeték, a súly és az ár. Súlyok nélkül a Rival 600-as alig 96 grammot nyom, szemben a 650-essel, ami 121 gramm körül mozog. A beépített aksi miatt az egér közepéről a feneke felé gravitál a súlypontja, erre is érdemes odafigyelni, illetve arra, hogy az akkumulátor sem tart örökké. Bekapcsolt világítással nagyjából tíz órán át használható, fények nélkül viszont a huszonnégy órás üzemidő a garantált. Végezetül pedig maradt az árkülönbség. Már a 600-at is elég borsos áron kínálják, a kezdő ára 25 ezer forint, ám ez semmi a 650-es 40 ezer forintos nyitó árához képest.

MEGLEHETŐSEN BORSOS ÁRON MÉRT CINCOGÓT HOZOTT A GYÁRTÓ, AZONBAN KIALAKÍTÁSA, KÉNYELMI FUNKCIÓI ÉS MINŐSÉGE MIATT ÍGY IS AJÁNLHATÓ.

E-SPORTRA TERMETT

A Rival 650 minősége tagadhatatlan, ahogy azoknak a mérnököknek az odafigyelését és elhivatottságát sem vitathatjuk, akik részt vettek a megalkotásában. Nem mondhatjuk, hogy nem sikerülhetett volna jobban a Steelseries belépése a vezeték nélküli egerek elit klubjába, viszont meg kell hagyni, hogy így is igen erősre sikeredett a bemutatkozás.

Ha szeretnél egy igazán gyors és biztonságos PC-t

Minden hónapban:

- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 2 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

CHIP

PILÓTAFÜLKE AZ ASZTALODON, VAGY VILLÁMGYORS FHD?

LG 34UC99 és LG 27GK750F TESZT

[ÍRTA **BODAK**] RÁDUPLÁZTUNK LG MONITORBÓL, ÍGY EBBEN A HÓNAPBAN EGY MAGAS FELBONTÁSÚ, ULTRASZÉLES ÉS EGY GAMINGRE SZÁNT VILLÁMGYORS FHD-FELBONTÁSÚ MONITOR IS A TERÍTÉKRE KERÜLT, AVAGY MINDENKI MEGTALÁLHATJA AZ ÍZLÉSÉNEK ÉS REMÉLHETŐLEG VASTAG PÉNZTÁRCÁJÁNAK LEGMEGFELELŐBB DARABOT.

Manapság már nem számítanak újdonságnak az ívelt monitorok, és a WQHD (3440×1440) felbontás sem ritka, de kevés az olyan asztal, amelyiken ott csücsül egy ilyen tudású csodakijelző. Sajnos, tenném hozzá gyorsan, mert nemcsak játékra, hanem munkára is kiválóan alkalmas egy ekkora felület, mindez pedig egy IPS panellel megfejelve maga a valóra vált álom. Bizony, az LG 34UC99 az imént említett két pontot ötvözi, és emeli a tétet 75 Hz-es képfrissítéssel, csak győzze a videokártya lóerővel, hogy ki is hajtsuk belőle – elsőnek őt vesszük ki a dobozból.

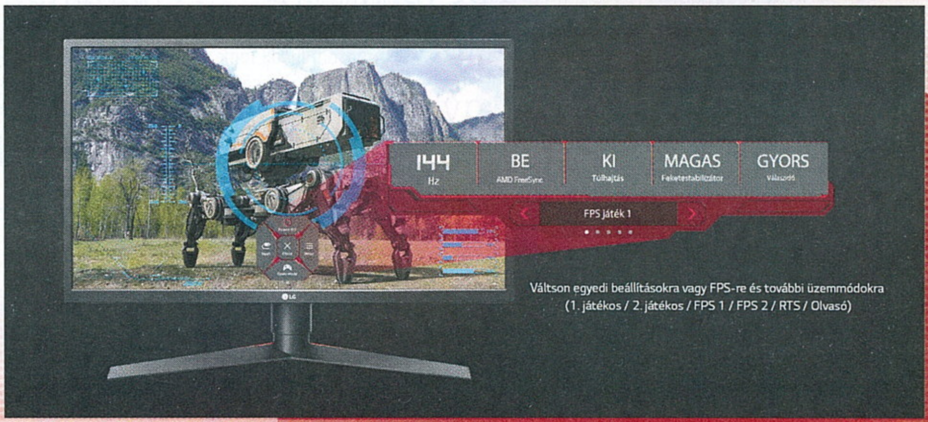
VAN KÉPÜNK HOZZÁ

A méretes dobozból előbukkanó monstrum mellett a használati útmutatón és telepítő CD-n felül egy HDMI, egy Displayport, egy USB kábel, valamint ez utóbbihoz tartozó átalakító található. No, meg természetesen a tápkábel és a féltéglányi adapter, valamint az állványzat két darabja. A készülék persze falra is szerelhető, de az erre szolgáló konzol nem tartozéka a készletnek. Egy stabil, sarló alakú talphoz csatlakozik a magasság és dőlésszög állítására is alkalmas oszlop, mely szerszám nélkül szerelhető, és könnyedén csatlakozik a valamivel több mint 6 kg súlyú képernyő hátlapjába. Csatlakozási lehetőségünk is akad bőven: kettő HDMI, egy DisplayPort, egy töltésre is alkalmas USB Type-C, két USB Type-A és egy sztenderd jack audiokimenet. És igen, a rendszer hangszórót is kapott, mely végszükség esetén bevethető, de ahogy már megszokhattuk, a mélyhangokat egyáltalán nem ismeri. De egyből elfeledkezünk a hangról, mikor beüzemeljük a szerkezetet, ugyanis az LG 34UC99 összesen 34 hüvelykes képátlón terpeszkedő 21:9 képarányú WQHD (3440×1440 képpont felbontású) IPS panelje az sRGB gamut 99%-át lefedi, így a színhűséggel kapcsolatban nem lehet panaszra okunk. Ahogy a munkafelületre sem. Egy ekkora képernyőn eltörpül az FHD-felbontásra szabott ablakok mindegyike, összesen hármat pakolhatunk egymás mellé kényelmesen és átfedés nélkül úgy, hogy nem zavarják egymást, csak győzzük a fejünket forgatni.

FUNKCIÓKAT MINDENBE

Ebben nagy segítségünkre van az általában mellőzött telepítő CD-n (vagy az interneten) megtalálható segédprogram, az OnScreen Control. Az ügyes kis alkalmazással előre meghatározhatjuk, hogyan kívánjuk felosztani a rendelkezésünkre álló felületet, megnyitott ablakaink pedig a meghatározott kereten belül maradnak, ezzel még könnyebbé és természetesebbé téve a multitaskingot. Ráadásul a PBP (picture by picture) mód segítségével szimultán a képernyőre „vetíthetünk" két bemenetről érkező jelet is fele-fele arányban, vagy ha úgy tetszik, a PIP (picture in picture) bevetésével valamelyik sarokba irányíthatjuk. Játékra pedig egyenesen kiváló, a FOV (field of view, látószög) bátran növelhető, az élmény pedig magáért beszél: a képernyő szinte az egész látóterünket kitölti. Így a szimulátor-rajongóknak nem feltétlenül kell hárommonitoros konfigurációban gondolkozni, bár az elérhető felbontás itt még mindig alacsonyabb, cserébe viszont kávamentes képet kapunk.
A Game Mode gyorsan elérhető a menüben kotorászás nélkül is, ha minden játékhoz egyedi beállítást szeretnénk, pár mozdulattal négy alapértelmezett és egy egyéni beállítás is a rendelkezésünkre áll.

És ha ez önmagában nem lenne elég, egy egész sor egyéb funkcióval igyekeznek elkábítani minket, melyek egy része jól hangzik, és akad köztük hasznos és haszontalan egyaránt. A Freesync az AMD videokártyával rendelkezőknek öröm, de a 34UC99 egyelőre nem került fel a G-Sync-kompatibilis eszközök listájára, emiatt a legújabb driverrel sem tudtuk ráerőltetni, bármennyire szerettük volna. Ott van még a fekete kiemelése, melyet egyszer szabunk a szemünk számára kényelmesnek; vagy a válaszidő gyorsítására szolgáló funkció, mellyel továbbra sincsenek jó tapasztalataink – ahogy a decemberi számban szereplő



Acer Nitro VG270 esetén, úgy itt is erősen „szellemképes" lesz a gyors mozgás. Ez pedig az IPS panel örökletes és kiküszöbölhetetlen elmosódása mellett jelentkezik, szóval kár volt ezt erőltetni.

AKI A NEVÉBEN IS GAMER

Funkciók terén cikkünk másik alanya sem szegényes, amin meg sem lepődünk, mert az első szó, ami szembetűnik, az a hardvereknél rettegett kifejezés: „gamer". Na, jó, a rettegés talán kissé túlzás, de az ezzel a jelzővel illetett termékekről az évek alatt kialakult az emberben egyfajta előítélet, és általában a feleslegesen agyoncsicsázott és/vagy az egészségtelen mértékben túlárazott cuccok jutnak az eszébe. Nyugodtan jelenthetjük, hogy a 27GK750F-re ezek csak részben igazak, egyetlen kiemelkedő dizájneleme a hátoldali vörös kör és az azonos színű szellőzőrács, amit kábé a kibontáskor látunk, asztalon való elhelyezése után mintha ott sem lenne. De szerencsére a fölösleges és a csiricsáré LED-csíkok ezúttal elmaradnak, és a kijelző árban is egész elfogadható szinten mozog.

A SZERKESZTŐSÉGÜNKBEN GYAKRAN ELHANGZIK AZ AZ ÖRÖK BÖLCSESSÉG, MI SZERINT LG MONITOROKKAL NEM LEHET MELLÉNYÚLNI. MOST SINCS MÁSKÉNT.

MINT A VILLÁM

A doboz a tartalmát illetően egyezik nagytestvérével, ugyancsak egy HDMI-, egy Displayport- és egy átalakítóval megfejelt USB-C-kábel a jussunk. Az adapter mérete a fogyasztással arányos mértékben csökken, nincs ez másként itt sem, az állványzat pedig szintén két részből áll, és bár nem sarló alakú talpat kapunk, szerelése is ugyanolyan módon kivitelezhető – annyi különbséggel, hogy a dőlésszög állítására is alkalmas tartóoszlop nem fix magasságú, dugattyúszerűen süllyed a képernyő állításával. Csatlakozási lehetőségekből sem kapunk kevesebbet: két HDMI, két, töltésre is alkalmas USB 3.0 Type-C és egy Type-B, valamint egy Displayport és egy audiokimenet. Hanggal is el vagyunk látva, de a minőségétől ezúttal sem várhatunk csodát, de ezt továbbra sincs képünk hibaként felróni. A képminőségre nem lesz panaszunk, a manapság már sztenderdnek számító, 16:9-es képarányú és FHD (1920×1080) felbontású, illetve 27 colos képátlójú TN panel az LG szerint az NTSC gamut 72%-át (mely egyébként arányaiban pont ugyanannyi, mint a sRGB 99%-a) lefedi, és bár a betekintési szög magas (170 fok vízszintesen és 160 fok függőlegesen), ekkora képátlón már kiütköznek a TN panel hátrányai. Hiába minden, a széleken torzul a szín, kis mocorgásnál már „besárgul" a szövegszerkesztő fehérje, és bizony a 27 hüvelyk szerintünk, ha csak hajszálnyival is, de még mindig sok erre a felbontásra. Cserébe gyors válaszidő és magas képfrissítési ráta a vigaszdíjunk, de nem árt észben tartani, hogy a dobozon is hirdetett 240 Hz FHD-felbontáson csak a Displayporton keresztül érhető el, felejtsük el a HDMI-t.

NA, DE MITŐL GAMER?

A menü az LG-től megszokott módon, könnyedén kezelhető, ezúttal egy kicsit „meg is dizájnolták", hogy átadhassuk magunkat a gamer-életérzésnek. De komolyra fordítva a szót, azért haszna is van: azonnal leolvashatjuk róla a fontosabb beállításainkat, melyek között mélyebbre ásva a lehető legjobb mozgás közbeni képminőség eléréséhez gyakorlatilag kötelező a blur reduction bekapcsolni, így minden esetben éles képet kapunk. Az eleve gyors (2 ms) válaszidőt tovább gyorsíthatjuk (response time), és a nagy frekvenciának hála itt már nem annyira szembetűnő a „szellemképezés", mint az IPS panelek esetében, de még mindig határozottan észrevehető.

Ilyen magas frekvenciánál valószínűleg szükségünk is lehet rá, így nem hiányozhat a FreeSync-támogatás, melyet sajnos ezúttal sem sikerült ráerőltetnünk a videokártyánkra, bármennyire is szerettük volna. Továbbá többféle kivitelben fix célkereszt is kipakolhatunk a monitor közepére, a fekete szintjét is külön állíthatjuk, valamint engedhetjük a monitornak, hogy dinamikusan változtassa azt a közvetített kép fehér egyensúlya alapján (DFC). Személy szerint engem zavart, de biztos van, aki üdvözli a lehetőségek sorában.

HA VÁLASZTHATNÁNK

A hiányosságok és „fölösleges" funkciók ellenére nem lehet nem szeretni a 34UC99-et, csak egy a bánatunk, mégpedig a nagy felbontású, hajlított IPS panel méregdrága mivolta. A cirka 200-250 ezer forintért vesztegetett csodát nem mindenki engedheti meg magának, de aki mégis, az garantáltan nem fog benne csalódni.

A már jól bejáratott FullHD felbontáson nehéz újat mutatni, és ez az LG 27GK750F-nek sem nagyon sikerül. Persze fantasztikus a potenciálisan 240 képkocka/másodperces képfrissítés ígérete az alacsony válaszidővel együtt, és terhelés alatt a panel is jól teljesít. Minőségi a konstrukció és az anyaghasználat, mégis kénytelenek vagyunk azt mondani, hogy tisztes iparosmunka, semmi több. A dizájnelemeket nem tolták túl, de a káva vastagságával azért manapság már illene valamit kezdeni. Bár valószínűleg ez volt a kompromisszum a még elfogadható, 110-130 ezer forintos vételár megtartása érdekében. G

BÖJTI ÉS AZ ÓRIÁSI, LEBEGŐ OLED

Az LG-től nem kizárólag monitorokat kaptunk, de egy prémium kategóriás tévét is, ami újra és újra sikeresen ledöbbentett. Legelőször mondjuk, nem kifejezetten a minősége miatt: ennél a 2018-as modellnél a gyártó ugyanis annyira ráment a dizájnra, hogy nem hagyományos, félkörös talpazattal látta el, mint az utóbbi darabokat, hanem egy üveglappal. Igen, jól olvastad: a tévé ultra vékony, az alapja egy üvegfelület, ami legalul csak önmagában van, és egy fémből készült, hátul rápattintható műanyaggal fedett sínbe kell beállítani, majd 4 darab csavarral rögzíteni. Értem én, hogy edzett anyag, törésmentes, meg dizájn, meg olyan, mintha lebegne a készülék, de a biztonságérzetet nem igazán adja meg, amit egy egymillió forintos tévénél elvárnánk. Szóval, igen, a megoldás fura, a televízió ára igen magas, de ha csak egy kicsit is használatba vesszük, megértjük a prémium árkategóriát. Jómagam egy 139 centis 55SK9500PLA készülékkel rendelkezem, ami szintén szép darab, de a különbség elsőre nyilvánvaló, látható, szinte már zongorázható. Az OLED65E8PLA a maga 169 centijével mindent megad, amit a közelmúlt LG készülékei (webOS 4.0, magic motion távirányító), emellé a kiváló hangzás a Dolby Atmos érdeme. Legfontosabb újításként a már emlegetett „Picture-on-Glass" dizájnt szokták felhozni, ami valóban ad egy speciális ízt a látványnak, miközben hátul csak egy kisebb részre vannak sűrítve a technikai elemek, és emiatt a tévé minden tekintetben ultra vékony. A legfontosabb azonban, hogy a fekete igazán fekete, a 4K és a HDR pedig eszméletlen részletes és gyönyörű látványvilágot biztosít. Tényleg összehasonlíthatatlan a fele árban lévő saját készülékkel összemérve, ami bizony a gamingben is megmutatja, mire képes. Kétheti Black Ops 4, Ace Combat és Resident Evil 2 (valamint az Ash vs Evil Dead ledarálása) után fájó szívvel adtam vissza a készüléket. Természetesen működnek az alkalmazások, a kisebb játékok, a YouTube és a böngésző, illetve okoskészülékkel és laptoppal is pillanatok alatt össze tudtam kötni, hogy megnövelt méretű kijelzőként szolgáljon, így egy szavam nem lehet a teljesítményére. És bár engem a dizájnolása megijeszt, azt nem éreztem biztonságosnak (hiába a tudat, hogy mérnökök gondos munkájának eredménye), csak annyit mondhatok, hogy ha belefér a keretbe, ne add alább, mert ekkora képátlóban nem nagyon találsz jobb és minőségibb darabot, ami a filmre és játékra egyaránt megfelel. Csúcskategóriás darab, mindenképpen ajánlott.

A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu   írták: AliceWake és Pozandr

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Üdv, Népek! Hihetetlen belegondolni, de mintha pár nappal ezelőtt írtam volna a bevezetőt a 2019 januári Levrovhoz, közben meg már egy hónap eltelt. Rohan az idő, ez néha jó, néha nem, viszont nem lehet megállítani! Kár, pedig néha szükségem volna rá. Így viszont megkaphattuk leveleiteket, lássuk, mit írtatok! – Pozandr

Föltámadott a Levrov, a népek Levrovja. Habár fölül a bevezető, s alul a levelek árja, azért a levél az úr! Kifejezett szerencse egyébként, hogy ennyi közlésre nagyon is érdemes gondolat született, mert alig írtam, máris mehetek vissza Resident Evil 2 Remake-et játszani. Örökké hálás leszek nektek! – AliceWake

VILLÁMOK A FACEBOOKRÓL SZEMEZGETVE

A mobil tényleg a Sátán platformja? – elmélkedés SteelSainttől az Alien és Diablo kapcsán.

Az új Alien játéknál nem az a „fő" baj, hogy mobilra jön, hanem az, hogy megint csak úgy lett előadva, hogy új Alien játék jön, és persze minden Alien játék rajongó felkapta a fejét az Isolation sikere miatt. Vártuk magyarul a folytatást, na. A legjobb ötlet erre a hibára, hogy a legelső pillanattól kezdve közöljék azt, hogy mobil platformra jön csak, főleg ezeknél a nagyobb címeknél. ***(Teljesen jogos. Én is csalódott vagyok. – AW)*** Szerintem mindenki csendben maradt volna. ***(A moderátor szól belőlem, amikor azt mondom: hahahaha, nem. – Dreamer)***

KÁLMÁN

Nyilván nem a mobillal van baj, hanem a F2P és IAP üzleti modellel. Ezt az ember meg akarva-akaratlanul összekapcsolja a mobillal, mert ott ez a divat. ***(Hát még Ázsiában! Brutális összegeket hagynak az emberek – mármint mindenki – a mobilos játékokban. – AW)***

RÓBERT

Igen, azt el kell ismerni, hogy a kiadó nem járt el tisztességesen, de ettől még ne írjuk le az Alien: Blackoutot! Eleve úgy voltam vele, hogy ha megfelelő minőségben, normális áron, alkalmazáson belüli vásárlások lehetősége nélkül jön ki, én leszek az első, aki megveszi, mert nagyon szeretem azt az univerzumot, ráadásul nem is lett rossz. – Pozandr

LEVELEK

HALIHÓ!

Szeretnék egy kicsit úgymond témaközelibb dologgal foglalkozni, vagy beszélgetni róla, bár ez már lehet csak a korral jár. Szóval nem tudom, hogy csak én érzem így, vagy úgymond tényleg kezd elveszni a varázsa sok esetben a játékoknak. ***(#RégenMindenJobbVolt. – Dreamer)*** A legszebb korszakot valahogy a 2001 és 2008 közötti időszaknak tartom **(Az elejéhez én még hozzácsapnék pár évet. – Pozandr)**, ekkor volt valahogy meg az arany középút, ahol már elérte azt a szintet a játékipar, hogy a játékok fejlesztéséhez adottak voltak többek között az anyagi körülmények, mertek invesztálni a fejlesztésbe, de még nem úgy kezdődött a dolog, hogy kiszámolják előre minimum mekkora nyereség kell, különben inkább bele se kezdenek. **(Gondolod, hogy minden kiadónál van egy titkos részleg, ahol matematikusok, statisztikusok számolgatnak éjt nappallá téve, hogy megéri-e elkezdeni a fejlesztést? – Pozandr)** Meg is volt az eredménye, szerintem felesleges sorolni, mert rengeteg címet lehetne ebből az időszakból, amik közül rengeteget még azok is ismernek, akik ezen időszak után csöppentek bele a dolgokba. Mára pedig az egész arról szól, hogy mennyi az amennyit még letudnak úgy gombolni a vásárlókról, hogy épp ne legyen belőle össznépi felhördülés. ***(Arról nem is beszélve, amikor ellentétes kommunikáció mellett azért csak rejtett költségeket építenek a rendszerbe. – AW)*** Minél kevesebb belefektetett munkával lehetőleg. Persze van kivétel, de ettől még szomorú tendencia, hogy akár régi nagy címeket tipornak a sárba, felhasználják a nevet valami legjobb esetben középszerű alkotáshoz, hogy még le lehessen gombolni egy kevés pénzt, aztán örökre elfeledni az adott címet. Kérdés, hogy mikor pukkan ki az a bizonyos lufi? Illetve mi is kéne ehhez, hogy úgymond észbe kapjanak, hogy egy-egy minőségi játékkal lehet igazán kasszát robbantani, mert szerencsére azért maradt erre is példa még ha kevés is. De ez az, amivel a kiadó és a vásárló is jól jár. ***(Az a helyzet, hogy én is teljes meggyőződéssel tudok sopánkodni, ha a termék elmarad a várakozásoktól vagy a korábbi minőségtől, de csak megveszem... Akkor is, ha nagyjából sejthető, hogy anyázás lesz a vége. Talán, ha rohamosan csökkennének az eladások, kicsit tényleg elgondolkodnának, hogy vajon miért. De van egy cím, aminél minden évben megállapítom, hogy a kedvenc részemhez képest és úgy egyébként is, ez bizony sz@r, de garantált, hogy jövőre is megveszem. Szinte jól esik felháborodni. – AW)***
Üdv.

LACESZ

Igen, a minőségromlás, meg a fizetős tartalmak kérdése érdekes téma. Régen, ha megvettél egy játékot, végigjátszottad, élvezted, eladtad, ha úgy döntöttél. Most azonban a „videojáték, mint szolgáltatás" címszóval próbálnak meg a kiadók rávenni a pénzköltésre, de velem hiába próbálkoznak, nem fogok azért fizetni, hogy az NBA 2K19-ben a karakterem Nike csukában szaladgáljon a szomszédságban. Ellenállok. Szóval nem vagyok a kiadók ideális jelöltje. A minőségromlásra pedig legfeljebb az a kiadók válasza, hogy rövid időre parkolópályára tesznek egy-egy sorozatot, ahogy az az Assassin's Creeddel is megtörtént. Ezért jó az indie szféra, mert ott még valóban vannak jó ötletek, amikkel a fejlesztők milliókat kereshetnek úgy, hogy a játékok minősége is kimagasló. Lásd például a Celeste sikerét. – Pozandr

KEDVES ALICEWAKE ÉS POZANDR! (MEG PERSZE A TÖBBI GURUHARCOS!)

Legutóbb a 2018/08-as számban ragadtam email fiókot, meg némi gépíráshoz köthető tudást, hogy pötyögjek, be is kerültem a Levrovba ***(Achievement unlocked – AW)***, aminek nagyon örültem. Két témát kiragadtam a közelmúltból, amire a Facebook posztotokkal hívtátok fel a figyelmem. A személyes storytelling most elmarad, hála a videókártyám kínkeserves halálának, és mert az Intel HD 3000 nem sokra elég. **(Dehogynem, olyan klassz játékokat simán elvisz, mint az Avadon-széria, vagy a régi Fallout. Próbáld ki! – Pozandr)**. Addig marad a nyálcsorgatás, meg a levél. Szóval a rendkívül hosszú intro után bele is kezdenék a két témába. Elsőként a mobilos Diabloról szeretnék beszélni. Fura döntésnek tartom, de talán, mégis tartható lesz. Alapvetően a Diablo 3 játékosbázisa sem cseng az élettől már annyira. **(Ez nem meglepő, hiszen a játék már hétéves lesz. – Pozandr)** Pont a levél írásának napján 17 órakor indult az aktuális season, és meg kell mondanom, bár csábított, hogy valahogy működésre bírjam, egyedül nem megy. Nincs olyan barátom már, aki késztetést érezne arra, hogy elővegye a cuccot, nem szeretjük a folytonos riftet, holott a játéknak ez a mechanikai gerince, a grind. Viszont mobilon ez úgy gondolom, működhet. Eleve egy egész kényelmes irányítást ki lehet passzírozni szerintem. ***(Ajánlom magamat és a 18/12-es számban található BlizzCon-cikket. – Dreamer)*** Az Arena of Valor-ban működött telefonon, elég sokat játszottam vele, és nem volt zavaró a képernyő „boxolása". **(Persze, mindent meg lehet szokni, a GTA: Vice City irányítása csak az első öt percben szokatlan, utána már simán megy. – Pozandr)** Persze komplexitását tekintve elmarad egy PC-s cucctól, tekintve, hogy kb. autotarget van, és gondolom, a Diablo Immortal is meglépi ezt, viszont ez a picit „casuallá válás" jót tehet neki. Egy 20-30 perc alatt is lehessen haladni **(Én simán játszanám a buszon, munkába menet. – Pozandr)**, ne legyen durván P2W, mondjuk az ilyen tipikus energiarendszeres dolgot hagyják ki **(Egyetértek. Ez az egyik legundorítóbb dolog, amit egy fejlesztő bele tehet a mobilos játékába. Egyszer találkoztam vele, fél óra után töröltem is a programot. – Pozandr)**, bár valamiből élni is kell, szóval azt nem merném megjósolni, hogy meglépik-e a kihagyását. Ránézek majd mindenképpen.

A Mortal-t illetően pedig a magam részéről meg voltam elégedve a bemutatóval. Ronda Rousey nem épp egy ronda nő (remélem fájt) ***(Ez a poén kb. egy szinten mozog a „Hungary és Hungry"-val. Gratulálok, jár a facepalm. – Dreamer)*** és a pankráció világában egész jó szegmenseket adott a műbunyóhoz.

Szerintem Blade kisasszony hangjaként is megállja majd a helyét. A gameplay anyaggal kapcsolatban picit vegyes érzéseim vannak. Nem is tudom, olyan, mintha egy minimális újdonságot érzékelnék, de valahol mégis mintha az előző Mortal játékot húznák maguk után teljesen. ***(Ha őszinték vagyunk magunkhoz, nagyjából ez történt. – AW)*** Ez a mechanika kevés élettel, aminek most nem jut eszembe a neve, tökre a Tekken 7-re hajaz, tehát sok újdonságot nem érzek benne. ***(És a Tekkennek ott van Jeffrey Dean Morgan, ami már önmagában csalás. – Dreamer)*** Viszont a pro matchek érdekesek voltak, illetve a brutalitásfaktor is nőni látszik. ***(Én is üdvözlöm a fejlődést, eddig tiszta kiscica-simogató szimulátor volt. – AW)*** Scarlet karaktere kifejezetten tetszik, ha meglesz a játék, biztosan ráfekszek a kőkemény gyakorlásnak vele. (Bár az online tapasztalataim nem voltak sosem épp a legjobbak, szerintem most is csak a lelkesedés lesz nagy.) Viszont, ha nem is az év verekedős címe lesz, mindenképp üde színfoltja lesz az évnek. Van egy olyan érzésem, hogy az idei év gamer szempontból nagyon ütni fog.

Köszönöm a havonta megjelenő szórakoztatást, mókát, és kacagást! Keep up the good work! ***(Cégünk mindig az ön rendelkezésére áll, Uram! – AW)***

Üdvözlettel:

DÁVID

A verekedős játékok nekem is mindig a kedvenceim voltak, játszottam Tekkent, Injustice-t, Mortal Kombatot az évek alatt, Street Fightert is, de azt módjával, annak a grafikai stílusa soha nem jött be. Azt azonban be kell ismerni, hogy ez az a műfaj, ahol a szabályok viszonylag kötöttek, éppen ezért újdonságokat is nehezen lehet beletenni egy-egy játékba. Hogy a brutalitás növelése, a karakterek kicicomázása annak számít-e, mindenki döntse el maga, én mindegyikkel tudok szórakozni, remélem, te is így vagy vele. – Pozandr

A HÓNAP LEVELE
TISZTELT LEVROV DREAM TEAM!

A megszokott közhellyel élve mondhatnám, hogy „régimotoros" olvasótok vagyok, nagyjából 1998 **(Szép teljesítmény. Ugye, páncélszekrényben tartod a magazinokat kincsként őrizve? – Pozandr)** óta veszem kisebb-nagyobb rendszerességgel a lapot. Ezzel persze nem a saját érdemeimet akarom növelni előttetek, egyszerűen csak azért indítom ezzel a drótpostás levelemet, hogy érzékeltessem: elég sokat láttam, hallottam, és olvastam már a gaming **(Igen, több mint két évtized alatt elég sok változás történt az iparban, de ennek így kell lennie. – Pozandr)** környezetben és sajtóban ahhoz, hogy kicsit fintorogjak a játékipar és közvetve a gamingsajtó általános állapotán és a számomra kicsit visszás, kortárs identitáspolitikai motivációikon. Előre kérlek titeket, hogy a következő sorokat ne vegyétek magatokra, ha nem ingetek, elsősorban nem is a PC Gurunak szánt kritikáról, hanem általános magyaros fanyalgásról lesz szó a következőkben.

Igen, eltaláltátok, a GamerGate-ről és a szerintem manapság sokszor túltolt politikai korrektségről szeretnék pár sort írni nektek. Előrebocsájtom, hogy a JátékKapu krízis során tapasztalt kakivihart minden jóérzésű emberhez hasonlóan elfogadhatatlannak tartom, ahogy azt is hogy pár frusztrált pattanásos szűzgyökér játékfejlesztőnőkön és feminista aktivistákon vezeti le a feszültségét (bár azt ugyanannyira, hogy nevezett feminista aktivisták meg a játékosokon, ahelyett, hogy pl. azon nőkért küzdenének, akik tényleg el vannak nyomva keleten, de ezt most hagyjuk). **(Lásd Szaúd-Arábiát, ahol a nők egy férfi engedélye nélkül nem is utazhatnak. Óriási nemzetközi sajtóvisszhangot kapott, amikor egy 17 éves lány a családja elől szökött meg, és kért menedékjogot Thaiföld ausztrál nagykövetségén. – Pozandr)** Az viszont legalább ugyanannyira felcseszett a botrány során, hogy egy hangos és undorító játékosi kisebbséget szándékosan a középpontba emelve és felnagyítva a botrányban érintett videojátékossajtó nagyon elegánsan eltolta magáról a figyelmet és a felelősséget a botrány során, azt viszont ne felejtsük el, hogy alapvetően a progresszív játékfejlesztők, játékújságírók és társadalomkutatók összefonódásáról, valamint a gaming sajtótermékek összehangolt, kultúrpropagandának is beillő értékelési és cikkírási praktikáinak leleplezéséről szólt volna.

Utóbbira pedig hogy Géza bácsit idézzem a marakottyai kocsmából, „igény azért vóna" mert valljuk be, a GamerGate óta eltelt immár öt év azért nem szűkölködött homlokráncoló botrányokban ami elsősorban a túltolt, már a játékélményt zavaró politikai korrektségből eredt. A legutóbbi ilyen zakó ugye a Battlefield V volt, amit bár, mint játékot nagyon szeretek, el kell ismerni, hogy nagyobb SJW marketing-szarvihart nem nagyon lehetett volna köríteni köré. Ebben pedig a fejlesztő, a kiadó és az őket kiszolgáló sajtó egyaránt saras volt, ők ugyanis tandemben szidtak le mindenkit ellent mondást nem tűrően, akiket zavart, hogy egy névleg második világháborús játék olyan szinten veszi semmibe a választott miliőjét, hogy azt már nem lehet egyszerűen megmagyarázni az „ez csak egy játék, te bigott!" érvvel (a végeredmény persze nem lett olyan elszállt mint a marketing eredtileg sugallta de ez most más kérdés).

Mondjon ugyanis akármit a Kotaku, a VICE vagy éppen Chris apó (akinek a csőlátású SJW hozzáállásán azért kicsit meglepődtem a témában), a fanyalgó játékosokat nem az zavarta elsősorban, hogy női karakterek is lesznek a játékban. Ezt meglépte előtte a CoD:WW2 és meglépte most az Insurgency is, valahogy ezeknél a játékoknál mégsem volt botrány a témából (a Kotaku persze az utóbbin így is talált fogást, a tesztelője ugyanis „bevallottan kényelmetlenül érezte magát a fiktív közel-keleti harctéren", amit olvasva úgy felnyögtem hogy a nejem először azt hitte szívrohamot kaptam). Nem, kedves Pozandr és AliceWake, a probléma itt abban rejlett, hogy az EA és a sajtó a BFV női karaktereit nem jópofa, a testreszabást kibővítő elemként reklámozta be (mint az Activision a CoDWW2 esetén – ***(Abból, emlékeim szerint, nem is volt hisztéria. – AW)*** hanem egy erkölcsileg helyes, fennkölt, a történelem szempontjából megfelelő lépésként, ami viszont a játék alap frakcióival (British Army vs German Wehrmacht) semmilyen szinten nem volt összeegyeztethető, hát még utána a katanás-műkezes kosztümizációs vonal, ami persze végül szőrén-szárán eltűnt a játékból. ***(Ha ez kicsi nyugodalommal tölt el, akkor szólok, hogy a Dice kommunikációs vezére november óta nincs a cégnél. – Dreamer)***

Senki sem várt Post Scriptum szintű élethűséget a BFV-től ***(Pedig a Battlefield szereti azzal megkülönböztetni magát, hogy viszonylag magas szintű valósághűséget képvisel. – AW)***, de egy történelmi témát feldolgozó játéknak ennek ellenére illik figyelembe vennie a választott korszakának általános jellemzőit. ***(Illene. – AW)*** És idetartozik pl. az, hogy amennyiben hangsúlyos női karakterekre építik rá a marketingkampányt, akkor azok legyenek ellenállók, vagy szovjet katonanők, ne pedig reguláris angol/német bakák, lenyomva a gamerek torkán az egészet azzal a nagyképű fikával, hogy „fogadd el ezt bigott, mert a háborúban harcoltak nők!". Persze hogy harcoltak, de nem így szóval ez ne legyen érv.

Summa summarum: Pártucat incel idiótát leszámítva senkit nem zavar szerintem, ha egy játékban női karakterek vannak. ***(Persze, hogy nem. – AW)*** Ha viszont a női karakterek kizárólag PC-okokból kerülnek be, és az egyetlen kidomborított (nem szóviccnek szántam, elnézést) tulajdonságuk az hogy nők, ezt pedig a fejlesztő/kiadó büszkén hirdeti is az bizony zavarni fogja az egyszeri gamert. ***(Az bizony a nőket is zavarja. Kvóta-nő szerintem senki nem szeretne lenni. Valahol nagyon félrecsúszott ez a gender equality téma. Lassan ott tartunk, mint Stan a Brian életében. Akit hívjunk csak nyugodtan Lorettának. Nem akarok nagyon elmélyedni a témában, de az a baj, hogy nem vagyunk egyenlőek. Úgy biztosan nem, ahogy a politikai korrektség vagy a radikális feministák szeretnék. Mer' mondjuk, én alacsony vagyok. Akkor sem fogom elérni a felső polcot, ha nagyon jogom van hozzá. Adott helyzetben már egy pár centivel magasabb nővel sem vagyok egyenlő. Mindamellett nincs fizikai vagy teoretikus akadálya, hogy bravúrosan agyonlőjék mindenkit negyvenkétszer a CoD-ban vagy mittudomén, kitűnően szereljek karburátort – utóbbi, mondjuk, nem menne, de csak mert pont nem érdekel. – AW)*** Hát még az, ha utána tandemben a teljes szemellenzős játékipartól és sajtártól megkapja, hogy ők ostoba bigottak emiatt.
Bocs, ha kicsit csapongó lett a levelem, de ezt már ki akartam írni magamból Chris BFV cikke után. Egyébként nagyon jók vagytok, és csak így tovább!

FENYVESI

Kedves Fenyvesi! A botrányok, különösen akkor, ha azokat mesterségesen gerjesztik, sosem jók, és nagyon sok kárt okoznak minden érintettnek. A GamerGate is ilyen volt, aminek sok állításával nem lehet egyetérteni. Nem lehet a Depression Questet játéknak nevezni, mert az szövegalapú? Kit érdekel, ha úgy van megcsinálva, hogy művészi értékkel bír? Gyerekkoromban a kedvenc játékom a Diktátor volt, ami egy remek szöveges kalandjáték, szerintem ma is élvezném, ha elindulna. A GamerGate következményeként viszont a sajtó és a fejlesztők összefonódását elkerülendően több oldal is intézkedéseket tett, amik azóta is érvényben vannak, ugyanakkor ezt nem lehet teljesen kiküszöbölni. Ami viszont kiküszöbölhető lenne, az az általad is említett politikai korrektség, ami az elmúlt évek egyik legismertebb fogalma lett, negatív szempontból, annak ellenére, hogy alapvetőn jó szándékkal alkották meg. Hogy mennyire helyes, vagy helytelen nőket ábrázolni a világháború poklában, mindenki döntse el maga, de ha a fejlesztő-kiadó úgy hirdeti a játékát, hogy az történelmi szempontból hiteles, akkor igen, figyeljen erre is. A nők szerepe a játékokban azonban nem kellene, hogy vita tárgya legyen, hiszen az elmesélés sokszor nagyobbat üt érzelmileg, ha annak főszereplője egy lány. Mai napig kedvenc játékom a Beyond: Two Souls. Jodie Holmes remek karakter, óriási kalanddal, de véleményem szerint közel nem ütött volna akkorát, ha David Cage a testvéreket (Jodie és Aiden) felcserélte volna a történetben… – Pozandr

Komoly témában jöttek a levelek, köszönjük. Mi a legközelebb is itt leszünk, mert a Levrov örök, írjatok, mi pedig válaszolunk. Üdv, kitartást a tél és a hideg elviseléséhez! – Pozandr és *AliceWake*

TESZT

KINGDOM HEARTS 3

Ha a Disney világok és a közkedvelt JRPG-k találkoznak, abból rossz már nem sülhet ki, legalábbis ez így volt eddig, illetve esélyesen a Kingdom Hearts régóta várt harmadik részével sem változik.

TESZT

ANTHEM

A Warframe és a Destiny után a BioWare is kivenné a részét a kooperatív lövöldözésből, ami eddig a bolygók közti utazásról is szólt – ennek hiányában kíváncsiak vagyunk, hogy az EA üdvöskéje meddig bírja majd.

TESZT

SID MEIERS'S CIVILIZATION 6 - GATHERING STORM

A játékhoz új kiegészítő érkezik, ráadásul nemcsak a világ ökoszisztémáját teszi próbára, de új vezérei között Mátyást is beveti.

TESZT

METRO EXODUS

Harmadik résszel bővül a közkedvelt, számunkra ismeretlenül ismerős Metro-sorozat, amely a minden eddiginél látványosabb külcsínt egy, mondhatni, egészen nyitott világgal, változatos terepekkel dobja fel.

A részletekért, speciális programjainkért, árainkért vagy foglalásért kövessetek minket Facebookon, vagy töltsétek le saját applikációnkat!

✓ LOADING COMPLETE

ELÉRHETŐ A BARCRAFT MOBIL APP!

Download on the App Store | GET IT ON Google play

DOBHATSZ EGYET A VÉGZET KOCKÁJÁVAL ÉS TIÉD LESZ EREDMÉNYÜL KAPOTT KOKTÉL

VAGY

VÁLTSD BE A KUPONT EGY INGYENES TÁRSASJÁTÉK HASZNÁLATRA

BARCRAFT

CORVIN NYUGATI SZEGED DEBRECEN BUDA

Barcraft italkupon

BARCRAFT

ESPORT & GEEK BAR

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

MÁRCIUS 07-ÉN

JELENIK MEG

"TERRIFYING, BRUTAL, DARK AND UNFORGIVING – I LOVE IT"
VG247
JOURNEY BEYOND
2019.02.15.
INSPIRED BY THE INTERNATIONALLY BESTSELLING NOVEL METRO 2035 BY DMITRY GLUKHOVSKY
METRO
EXODUS
PC DVD
PS4
XBOX ONE
18
DEEP SILVER
4A GAMES
MAGNEW GAMES
4K ULTRA HD
HDR
XBOX ONE X ENHANCED

STEAMES TELJES JÁTÉK

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

AIR MISSIONS ★★★ HIND ★★★

PC GURU

AGYARORSZÁG L TTABB JÁTÉKMAGAZINJA

RESIDENT EVIL 2™

A valaha készült legjobb Resident Evil és talán legrémisztőbb túlélő-horror immáron az alapoktól újraírva rémisztgeti a stílus rajongóit.

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

PC GURU 2019. 02.

1995 Ft - 6,99 EUR

IGYÁL EGYET A GURU EGÉSZSÉGÉRE!

BarCraft-kuponnal várunk benneteket az újság utolsó oldalán!

TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

Új korszak nyílik a legnagyobb stratégák történelmében.

MORTAL KOMBAT 11

Még több gore, még komolyabb látvány, még jobb karakterek.

GEFORCE RTX 2060

Megérkezett az Nvidia legújabb, ray tracinges üdvöskéje.